

**TAMAN REKREASI EDUKATIF ANAK
DI KOTA MAKASSAR**



ACUAN PERANCANGAN

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Rangka
Menyelesaikan Studi Pada Program Sarjana Arsitektur
Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar**

Oleh:

D E V I Y A N A

601.001.11.024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN**

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN
MAKASSAR**

2016

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dan menjamin bahwa penulisan acuan perancangan ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah acuan perancangan. Semua kutipan, tulisan atau pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan acuan perancangan, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak termasuk dari buku, seperti artikel, jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain dan lainnya, direferensikan menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Makassar, November 2016

Penulis

DEVIYANA
NIM. 60.001.11.024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : TAMAN EDUKATIF ANAK DI KOTA MAKASSAR
Nama Mahasiswa : DEVIYANA
Nomor Stambuk : 601.001.11.024
Program Studi : S-1 Teknik Arsitektur
Tahun Akademik : 2015/2016

Menyetujui,
Pembimbing I Pembimbing II



Dr. Wasilah, S.T., M.T.

NIP. 19720603-200312-2-002


Burhanuddin, S.T., M.T.

NIP. 19760201-200901-2-003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur


St. Aisyah Rahman, S.T., M.T.

NIP. 19770125-2005012-004

Dekan Fakultas Sains & Teknologi




Prof. Dr. H. Arifuddin, M., Ag.

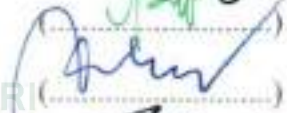
NIP. 196912051993031-001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"Taman Rekreasi Edukatif Anak Di Kota Makassar"**, yang disusun oleh Deviyana, NIM : 601.001.11.024, Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 29 November 2016 dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) pada Jurusan Teknik Arsitektur dengan beberapa perbaikan.

Makassar, November 2016
1437 H

Dewan Penguji ;

Ketua	: Prof. Dr. H. Arifuddin, M., Ag.	()
Sekretaris	: Marwati, S.T., M.T.	()
Munaqisy I	: Dr. Norman Said, M.A.	()
Munaqisy II	: A. Idham Pananrangi, S.T., M.Si.	()
Munaqisy III	: St. Aisyah Rahman, S.T., M.T.	()
Pembimbing I	: Dr. Wasilah, S.T., M.T.	()
Pembimbing II	: Burhanuddin, S.T., M.T.	()

Diketahui:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar,



Prof. Dr. H. Arifuddin, M., Ag.
NIP. 1961205 199303 1 001

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Taufik-nya kepada penulis, sehingga acuan yang berjudul “TAMAN REKREASI EDUKATIF ANAK DI KOTA MAKASSAR” ini, dapat terselesaikan. Salawat selalu tercurah kepada junjungan nabi Muhammad Saw. Kepada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa acuan ini bukanlah sesuatu yang mudah sebab tidak dipungkiri dalam penyusunannya terdapat banyak kekurangan, olehnya itu dengan segenap kerendahan hati penulis memohon maaf dan mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan acuan ini.

Proses penulisan acuan ini mulai dari pengumpulan data/ studi literatur, studi banding pengolahan data, yang melibatkan banyak pihak yang memberi andil besar pada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Kepada keluarga tercinta, ayahanda Muh. Anwar dan ibunda Nursiah. B, serta, Intan Sakina S.Ars, khalkia, kanda Agung Aris Munandar S.T, kawan-kawan dari RSD, Muh Fajar Eka Putra, dan Warto S.Ars atas doa, kasih sayang, kesabaran, pengorbanan serta dorongan yang terus menerus.
2. Ibu St. Aisyah Rahman, S.T, M.T, selaku ketua Jurusan Arsitektur yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman serta kesempatan untuk menempuh pendidikan di Jurusan Arsitektur.
3. Dr. Wasilah, S.T, M.T, selaku Pembimbing I, dan Burhanuddin, S.T, M.T, selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis, semoga limpahan kesehatan dan keselamatan selalu menyertai beliau.
4. Seluruh dosen Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, terima kasih atas semua ilmu-ilmunya, kepada seluruh pegawai Jurusan Teknik Arsitektur. Semoga limpahan rahmat dan hidayah-Nya selalu menyertai mereka.

5. Keluarga Besar Green Architectur Community (GARY) yang tidak bias disebut satu persatu. Terimakasih untuk semuanya.

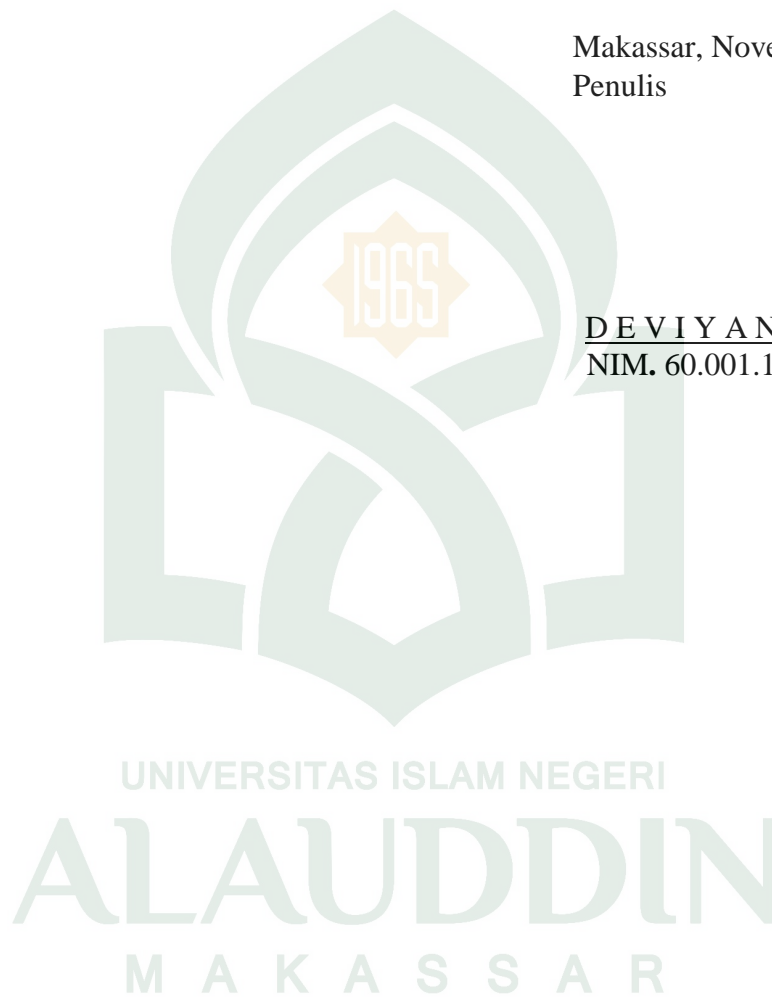
Akhirnya penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga semuanya ini dapat bernilai ibadah di sisi-Nya. Aamiin. Sekian dan terimakasih

Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatu

Makassar, November 2016

Penulis

DEVIYANA
NIM. 60.001.11.024



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GANBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Sasaran.....	5
D. Lingkup pembahasan	6
E. Metode pembahasan	6
F. Sistematika Penulisan	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Judul	9
B. Tinjauan Terhadap Taman	9
1. Pengertian taman	9
2. Taman dalam skala kota	9
3. Elemen taman	11
C. Tinjauan Terhadap Rekseasi	12
1. Pengertian rekreasi	12

2. Kegunaan rekreasi.....	12
3. Tujuan rekreasi.....	12
4. Jenis-jenis rekreasi	13
D. Tinjauan Terhadap Edukatif	20
1. Pengertian edukatif	20
E. Tinjauan Terhadap anak	20
1. Pengertian anak	20
2. Karakteristik anak	20
3. Perkembangan anak	24
F. Tinjauan Terhadap Taman Rekreasi Edukatif Anak bernuansa Bugis-Makassar	28
1. Taman bermain sebagai fasilitas bermain	28
2. Taman rekreasi sebagai penunjang belajar tentang kesenian dan permainan tradisional Bugis-Makassar	31
G. Studi Preseden	38
1. Kampung seni Lerep Ungaran, Semarang	38
2. Kampung seni yudha Asry Bandung	39
3. Taman Bungkul Surabaya.....	41
4. Taman Pintar Yogyakarta	45
H. Resume Studi Preseden	48
1. Analisis perbandingan studi preseden dan teori elemen rancang kota	48

BAB III TINJAUAN KHUSUS

A. Tinjauan Khusus Kota Makassar	50
1. Keadaan geografis	50
2. Kondisi topografi	51
3. Rencana umum tata ruang kota Makassar	51
4. Kependudukan	54

B. Pemilihan Lokasi	55
C. Analisis Pemilihan Tapak	57
1. Topografi	58
2. Potensi	60
3. Luasan Tapak	61
4. Lingkungan Tapak	61
5. Kebisingan	62
6. View ke arah tapak	63
7. View ke dalam tapak	64
8. Vegetasi	65
9. Analisis Iklim	65
D. Analisis Pengolahan Tapak	67
1. Pola tata massa	67
2. Zoning Tapak	68
3. Sistem sirkulasi	68
4. Pencapaian	69
5. Ruang luar dan lingkungan	69
6. Kriteria penempatan area parkir	72
7. Struktur bangunan	72
8. Utilitas kawasan	72
E. Pendekatan Perancangan	75
1. Pengelompokan area berdasarkan sifat	75
2. Analisa kebutuhan ruang	75
3. Analisa besaran ruang	78

BAB IV PENDEKATAN KONSEP

A. Konsep Kebutuhan Dan Hubungan Ruang	90
1. Kebutuhan ruang	90

2. Hubungan ruang	98
B. Analisis Perencanaan.....	99
1. Tata guna lahan	99
2. Bentuk dan tata letak bangunan	101
3. Sirkulasi dan parkir	103
4. Sistem penanda	106
5. Jalur pejalan kaki	108
6. Lahan terbuka hijau	110
C. Pradesain Kawasan	115
 BAB V TRANSFORMASI KONSEP	
A. TRANSFORMASI LOKASI DAN TAPAK	119
B. TRANSFORMASI KONSEP PADA TAPAK	120
1. Zoning	120
2. Tata massa.....	121
3. Bentuk bangunan	123
4. Sirkulasi	123
5. Tata hijau	125
6. Parkir	126
C. TRANSFORMASI LAYOUT PADA KAWASAN	127
1. Pemanfaatan lahan	127
BAB VI APLIKASI DESAIN	129
A. MASTERPLAN	129
B. POTONGAN KAWASAN	130
C. PERSPEKTIF KAWASAN	130
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tarian Pakarena	33
Gambar II. 2 seseorang yang sedang memainkan kecapi	33
Gambar II. 3. Aksara Lontara	34
Gambar II. 4. Permainan <i>Sekodor</i>	35
Gambar II. 5. Permainan <i>Maggaleceng</i>	38
Gambar II. 6. Kampung Seni Lerep Urungan	38
Gambar II. 7. Kampng Seni Yudha Asri	40
Gambar II. 8. Taman Bungkul Surabaya	41
Gambar II. 9. Area Bermain Taman Bungkul	42
Gambar II. 10. Area kuliner taman bungkul	43
Gambar II. 11. Area <i>Skateboard</i>	43
Gambar II. 12. Area Bundaran	44
Gambar II. 13. Toilet Taman Bungkul	44
Gambar II. 14. Pedestrian Taman Bungkul	45
Gambar II. 15. Taman Pintar Yogyakarta	46
Gambar II. 16. Entrance Taman Pintar Yogyakarta	46
Gambar III. 1. Peta letak Kota Makassar	50
Gambar III. 2. Peta BWK kota Makassar 2010-2030	52
Gambar III. 3. Peta lokasi terpilih (Kecamatan Tamalate)	57

Gambar III. 4. Peta Tapak terpilih (Kecamatan Tamalate)	58
Gambar III. 5. Lokasi terpilih	59
Gambar III. 6. Kondisi Topografi	60
Gambar III. 6. Tapak terpilih	60
Gambar III. 7. Gambar ukuran tapak	61
Gambar III. 8. Lngkungan tapak	61
Gambar III. 9. Kondisi di sekitar tapak	62
Gambar III.10. Analisis kebisingan pada tapak	62
Gambar III.11. Analisis view kearah tapak pada tapak	63
Gambar III.12. Analisis view kedalam tapak pada tapak	64
Gambar III.13. Analisis vegetasi di sekitar tapak	65
Gambar III.14. Orientasi matahari	66
Gambar III.15. Arah angin.	67
Gambar III.16. Respon dan pengendalian terhadap angin.	67
Gambar III. 16. Fungsi tanaman sebagai elemen-elemen penunjang	71
Gambar III. 17. cara kerja BRAC <i>grey water sistem</i>	73
Gambar IV. 1. Diagram <i>buble</i> museum	91
Gambar IV. 2. Diagram <i>buble</i> ruang penerimaan.....	92
Gambar IV. 3. Diagram <i>buble</i> ruang pengelola	92
Gambar IV. 4. Diagram <i>buble amphitheatre</i>	93
Gambar IV. 5. Diagram <i>buble</i> taman bermain.....	93

Gambar IV. 6. Diagram <i>buble</i> toilet umum	94
Gambar IV. 7. Diagram <i>buble</i> masjid	94
Gambar IV. 8. Diagram <i>buble</i> kafetaria	95
Gambar IV. 10. Diagram <i>buble</i> tempat sampah sementara	96
Gambar IV. 11. Diagram <i>buble</i> ruang ME	96
Gambar IV. 12. Diagram <i>buble</i> ruang OB dan CS	97
Gambar IV. 13. Diagram <i>buble</i> janitor	97
Gambar IV. 14. Diagram <i>buble</i> ruang keamanan	98
Gambar IV. 14. Pola dasar hubungan ruang pada tapak	98
Gambar IV. 15. Penzoningan pada tapak	101
Gambar IV. 16. Pradesain bangunan museum	101
Gambar IV. 17. Pradesain bentuk masjid	102
Gambar IV. 18. Filosofi brntuk amphiteatre	102
Gambar IV. 19. Tata letak kawasan	103
Gambar IV. 20. Gambar sirkulasi kendaraan pada tapak	104
Gambar IV. 21. Gambar tata letak parkir kendaraan pada tapak	105
Gambar IV. 22. Gambar desain parkir kendaraan pada tapak	105
Gambar IV. 23. Gambar desain parkir kendaraan pada tapak	106
Gambar IV. 24. Gambar desain papan iklan dalam kawasan	106
Gambar IV. 25. Gambar transformasi bentuk desain papan nama bangunan pada kawasan	107

Gambar IV. 26. Gambar tata letak penanda pada kawasan	107
Gambar IV. 27. Gambar rambu-rambu jalan di sekitar kawasan	108
Gambar IV. 28. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak	108
Gambar IV. 29. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak	109
Gambar IV. 30. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak	109
Gambar IV. 31. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak	110
Gambar IV. 32. Gambar penempatan taman bermain dan rest area sebagai <i>open space</i>	110
Gambar IV. 33. Gambar penempatan rencana vegetasi dalam tapak	111
Gambar IV. 34. Pemberian motif pada jalur pedestrian	112
Gambar IV. 33. Gambar bentuk bangku taman	113
Gambar IV. 34. Gambar penempatan lampu taman pada pedestrian	113
Gambar IV. 35. Gambar sculpture bernetuk tulisan	114
Gambar IV. 36. Gambar sculpture berbetuk kapal pinisi	114
Gambar IV. 37. Gambar gazebo pada kawasan taman	115
Gambar IV. 38. Gambar pradesain tapak.....	116
Gambar IV. 37. Gambar pradesain perletakan parkir dan sirkulasi	117
Gambar IV. 37. Gambar pradesain perletakkan penanda	118
Gambar V.1 Tapak terpilih	119
Gambar V.2. (a) tapak awal dan (b) tapak akhir	120
Gambar V.3. Penzoningan pada tapak akhir	120

Gambar V.4. tata massa pada kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak	122
Gambar V.5. Filosofi Bentuk bangunan	123
Gambar V.6. Pola sirkulasi campuran dari pola linear dan radial	124
Gambar V.7. Pola sirkulasi campuran dari pola linear dan radial	125
Gambar V.8. Jenis parkir	126
Gambar VI.1. Master Plan Kawasan	129
Gambar VI.2. potongan dari timur ke barat	130
Gambar VI.3. potongan dari utara ke selatan	130
Gambar VI.5. Perspektif kawasan	131
Gambar VI.6. Entrance masuk	131
Gambar VI.7. Sculpture	132
Gambar VI.7. Bangunan Utama	132
Gambar VI.8. Mesjid	133
Gambar VI.9. Cafeteria	133
Gambar VI.10. Bangunan pengelola	134
Gambar VI.11. Jogging track	134
Gambar VI.12. Outbond	135
Gambar VI.13. Taman bermain anak umur 8-10 tahun	135
Gambar VI.14. Taman bermain anak umur 8-10 tahun	136
Gambar VI.15. Gazebo	136

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Jenis keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini	25
Tabel II. 2. Analisis Studi Preseden	48
Tabel III. 1. Posisi dan Tinggi Wilayah Diatas Permukaan Laut	51
Tabel III. 2. Penyebaran penduduk dirinci menurut kecamatan	54
Tabel III. 3. Penggunaan Lahan Kota Makassar	56
Tabel III. 4. Pengelompokan ruang berdasarkan sifat ruang	75
Tabel III. 5. Kebutuhan ruang Taman Edukatif Anak	77
Tabel III. 6. Jumlah anak usia 0-14 tahun di kota Makassar	78
Tabel III. 7. Pengelompokan ruang berdasarkan sifat ruang	80
Tabel III. 8. Tabel besaran ruang Taman Rekreasi Edukatif Anak bernuansa Bugis Makassar	88
Tabel IV. 1. Pembagian kelompok ruang	90
Tabel IV. 2. Pembagian zona	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Liburan atau rekreasi biasanya merupakan hal yang paling dinantikan oleh anak-anak. Misalnya, setelah setiap hari kegiatan mereka diisi oleh aktifitas yang padat di sekolah, tentu saja liburan dapat menjadi salah satu ajang melepas lelah dan mendapatkan suasana baru, sehingga hari-hari mereka selanjutnya dapat dilalui dengan lebih bersemangat. Sebagai orang tua juga tentu harus memilih tempat-tempat wisata yang tepat, sehingga anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan mereka semata, akan tetapi dapat juga memberikan pengalaman dan pengetahuan.

Pandangan masyarakat khususnya masyarakat perkotaan, menganggap bahwa dalam kegiatan wisata atau rekreasi hanya semata-mata untuk memperoleh kesenangan dan hiburan semata, padahal dari serangkaian kegiatan yang tercakup didalamnya kita dapat menyisipkan suatu hal lain yang dapat bermanfaat khususnya bagi anak-anak. Salah satu hal yang dapat kita sisipkan yaitu dengan memberikan hiburan yang dapat memberikan pelajaran dan pengalaman bidang edukatif yang sifatnya mendidik khususnya kepada anak-anak guna mendorong semangat anak dalam belajar.

Bermain merupakan persyaratan untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktik untuk kemudian hari. Bermain penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam bermain, anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks.

Rekreasi merupakan kebutuhan mutlak manusia dan merupakan hak anak yang harus dipenuhi. Dengan rekreasi berarti melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang dapat membangun minat serta dapat menciptakan kembali kesegaran pikiran dan perasaan. Rekreasi merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan non-formal bagi anak-anak. Karena itu, rekreasi dalam pendidikan merupakan penunjang proses pendidikan, yaitu menambah atau

memperkaya pengetahuan dan wawasan bagi anak-anak. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW dalam hadits yang berbunyi.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah)

(<https://muslim.or.id>. Diakses 27 juli 2016, 1:06 WITA)

Berdasarkan hadits tersebut bahwa menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim tidak memandang tua atau mudanya seseorang. Disamping diwajibkan menuntut ilmu hadits tersebut memberikan pelajaran kepada umat muslim tentang pentingnya pendidikan untuk kemuliaan hidup. Pendidikan (formal dan informal) merupakan salah satu proses untuk mendekatkan diri dengan kepada sang pencipta yitu Allah SWT. Dengan adanya Taman Rekreasi Edukatif ini anak anak dapat menuntut ilmu dan mendapatkan pendidikan (formal dan informal) yang dapat melatih perkembangan fisik, kognitif, Bahasa, sosial, moral, dan emosional anak.

Kegiatan rekreasi untuk anak-anak akan memberi dampak positif kepada anak karena mereka dapat memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan yang tidak diperoleh dari kegiatan mereka sehari-hari di sekolah maupun di rumahnya. Melalui kegiatan tersebut anak-anak dapat didorong untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman terbaru yang beraneka ragam yang tidak didapat dari aktivitas atau kegiatan mereka sehari-hari.

Dewasa ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan, padahal dalam permainan tradisional terkadang terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi dari pada permainan modern, karena permainan tradisional dilakukan banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, kemampuan berbahasa seperti sambil bernyanyi dan interaksi sosial emosionalnya (Husna 2009 dalam Ni Nyoman Darminiasih 2004:3). Berdasarkan uraian tersebut pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, disertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-

pihak terkait khususnya kepada orang tua tentang bahaya game kepada anak-anak usia dini.

Ditambah lagi dengan sedikit nuansa tradisional tentunya akan menambah pengalaman baru yang mengesankan bagi anak-anak, misalnya dengan memperkenalkan permainan-permainan tradisional yang sekarang sudah mulai jarang kita jumpai dikalangan anak-anak yang berada di kawasan perkotaan khususnya di kota Makassar. Namun sering kali karena terbatasnya waktu atau orang tua yang terlalu sibuk bekerja, anak tidak dapat menikmati waktu yang cukup selain hanya bermain di rumah. Bahkan, banyak orang tua yang kurang menyadari akan pentingnya berekreasi. Ada juga yang terlalu khawatir apabila liburan dapat menyebabkan anak malas belajar dan lupa akan pelajaran di sekolahnya. Tentu saja pendapat seperti itu salah. Orang dewasa saja butuh liburan saat mereka merasa jenuh dengan pekerjaannya sama halnya dengan anak-anak.

Perancangan taman rekreasi yang bersifat edukatif ini dapat menjadi wadah dimana anak-anak dapat bermain, belajar, dan bersosialisasi. Selain itu taman juga dapat berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang dapat menambah eksistensi ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan yang mulai berkurang akibat semakin meningkatnya pembangunan. Seperti dinyatakan dalam sebuah hadits riwayat Imam Muslim yang artinya:

“Jika akan melakukan suatu urusan, pertimbangkanlah manfaat dan mudharatnya, kalau urusan itu bermanfaat maka kerjakanlah akan tetapi jikalau urusan itu banyak mudharatnya maka tinggalkanlah”.

(HR. Imam Muslim)(Dalam *Munichi Bachroon Edrees, 2010*)

Hadits diatas mengajarkan kepada kita tentang perancangan sebuah desain. Sudah semestinya dalam merancang sebuah desain para arsitek muslim senantiasa berusaha agar rancangannya bermakna, memberikan manfaat bagi lingkungan atau kawasan dimana bangunan itu didirikan. Lebih jauh, harus dihindari pula merancang bangunan yang tidak bermanfaat bagi masyarakat, yang justru mendekatkan kepada kemubadziran. Kemubadziran adalah hal yang bertentangan dengan ajaran Islam, artinya dalam merancang suatu

bangunan setiap arsitek harus berusaha untuk mewujudkan desain arsitektur yang tepat guna dan tidak berlebih-lebihan. Eksistensi ruang publik atau dalam hal ini adalah taman kota atau ruang terbuka hijau masih begitu minim untuk dimanfaatkan maupun dikembangkan oleh pemerintah di kota-kota besar, khususnya di Kota Makassar.

Sejumlah lahan untuk pembangunan RTH sudah terpenuhi dengan pembangunan kantor-kantor dan infrastruktur lainnya yang mana hanya dipergunakan untuk kepentingan bisnis belaka. Sejauh ini pemerintah masih kesulitan dalam memenuhi target RTH di atas, dan data terakhir tahun 2012, RTH Kota Makassar masih dibawah 10% yaitu 6,716% atau seluas 17.476 Ha (<http://blhdmakassar.info/blhd-kota-makassar-akan-melakukan-pendataan-kembali-ruang-terbuka-hijau-yang-ada-di-kota-makassar/>). 08 februari 2016, 21:20 WITA).

Dalam ayat suci Al-Qur'an diatur pula bagaimana pentingnya memanfaatkan lingkungan yakni tercantum pada Q.S AL A'raf ayat 56 dan 58 yakni:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ٥٦ وَالْبَلَدُ الطَّيِّبُ يَخْرِجُ نَبَاتُهُ بِإِذْنِ رَبِّهِ وَالَّذِي خَبُثَ لَا يَخْرِجُ إِلَّا نَكِدًا كَذَلِكَ نُصَرِّفُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَشْكُرُونَ ٥٨

Terjemahnya: 56. "Janganlah membuat kerusakan di bumi sesudah diatur dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan rindu; rahmat Allah selalu dekat kepada orang yang berbuat baik".

58. "Dari tanah yang baik dan bersih dengan izin tuhanNya akan keluar tumbuhan (yang menghasilkan); tetapi dari tanah yang buruk tanaman yang tumbuh akan merana. Demikianlah tanda-tanda kami jelaskan untuk mereka yang bersyukur". (Q.S. Al-A'raaf: 56-58)

Takut dan rindu: takut kepada Allah sebenarnya suatu pengertian agar kita tidak menyimpang dari kehendak-Nya, atau melakukan sesuatu yang tidak mendapat rida-Nya. Berbeda dengan dengan takut yang biasa, rasa takut ini akan membawa kita lebih dekat kepada Allah serta selalu memelihara kerinduan kita kepadanya. Perumpamaan yang diterangkan dalam catatan

diatas masih ada lanjutannya dalam dunia fisik curahan air hujan yang membawa kesuburan mengandung hasil panen yang besar diatas tanah yang baik, tetapi diatas tanah yang tidak baik kandunganya hanya sedikit atau tidak sama sekali, juga dalam dunia rohani, rahmat Allah tidak akan mendapat sambutan pada jiwa yang selalu memilih kejahatan. Dalam perhitungan akhir sekalipun semua akan dibangkitkan, tapi semua akan dapat memenuhi tuntutan hidupnya (Abdullah Yusuf Ali 1993: 356).

Makna dari ayat tersebut yakni Bumi sebagai tempat tinggal dan tempat hidup manusia dan makhluk Allah lainnya sudah dijadikan Allah dengan penuh rahmat-Nya. Gunung-gunung, lembah-lembah, sungai-sungai, lautan, daratan dan lain-lain semua itu diciptakan Allah untuk diolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh manusia, bukan sebaliknya dirusak dan dibinasakan.

Kebutuhan anak-anak akan suatu tempat sebagai sarana rekreasi dan hiburan ditengah perkembangan infrastruktur kota ini sangatlah penting mengingat bahwa pada usia dini anak-anak sangat butuh dengan hiburan diselang-selang waktu libur yang dimilikinya.

B. Rumusan Masalah

1. Menarik animo masyarakat terutama anak-anak terhadap Taman Rekreasi Edukatif Anak di Kota Makassar.
2. Bagaimana merencanakan dan mendesain Taman Rekreasi Edukatif Anak di Kota Makassar dengan menerapkan komponen perancangan arsitektur lansekap.

C. Tujuan Dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan pembahasan

Merencanakan sebuah taman rekreasi edukatif anak di kota Makassar yang dapat mawadahi kebutuhan anak-anak di kota Makassar khususnya dan di luar Makassar umumnya, akan suatu tempat bermain dan belajar, dengan komponen perancangan arsitektur lansekap.

2. Sasaran pembahasan

Adapun sasaran pembahasan memuat titik tolak pendekatan acuan dengan menerapkan komponen perancangan arsitektur lansekap dalam rancangan kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak di kota Makassar

D. Lingkup Pembahasan dan Batasan Masalah

1. Lingkup pembahasan

Pembahasan dalam hal ini lebih spesifik pada perencanaan taman rekreasi edukatif bernuansa Bugis-Makassar yakni mendesain sebuah taman bermain anak yang mempunyai unsur rekreasi dan bersifat edukatif dengan nuansa Bugis-Makassar yang menerapkan konsep nuansa tradisional. Selain itu Pembahasan dalam lingkup ilmu Arsitektur khususnya *Urban Design* yang menyangkut konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah taman dengan luas dengan persentase lahan terbangun secara menyeluruh dan didukung oleh disiplin ilmu lain sebagai masukan dan pendukung pencapaian sasaran pembahasan.

2. Batasan masalah

- a. Pembahasan mengenai kawasan taman rekreasi edukatif anak yang dibatasi pada usia 3-14 tahun.
- b. Taman Rekreasi edukatif, dibatasi
- c. pada salah satu unsur kebudayaan Bugis-Makassar yang berkaitan dengan kesenian tradisional yaitu permainan tradisional Bugis-Makassar dan dipadukan dengan permainan lainnya yang ditampilkan secara unik.

E. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahssan ini

1. Studi literatur

Pada tahap ini penulis mengambil studi literatur dari buku-buku perpustakaan dan buku-buku lain yang berkaitan dengan judul untuk mendapatkan teori, spesifikasi, dan karakteristik, serta aspek-aspek arsitektural yang dapat dijadikan landasan dalam proses perancangan.

2. Studi banding/studi *preseden*.

Pada tahap ini penulis mengambil studi banding melalui survei dan studi *preseden* melalui internet terhadap pengembangan kawasan yang ada di Indonesia.

3. Studi lapangan

Pada tahap ini penulis melakukan survei langsung ke lapangan untuk mengamati dan menganalisis lingkungan sekitar tapak guna menunjang dalam perencanaan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dalam penulisan ini dijelaskan berdasarkan bab-bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan Taman Rekreasi, edukatif, Anak, serta studi banding yang diperoleh dari literature dan referensi yang berkaitan dengan judul.

BAB III TINJAUAN KHUSUS

Bab ini berisi tentang kajian khusus mengenai Kota Makassar dan kondisi lokasi tapak yang menjadi kawasan perencanaan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa di Kota Makassar.

BAB IV PENDEKATAN PERANCANGAN

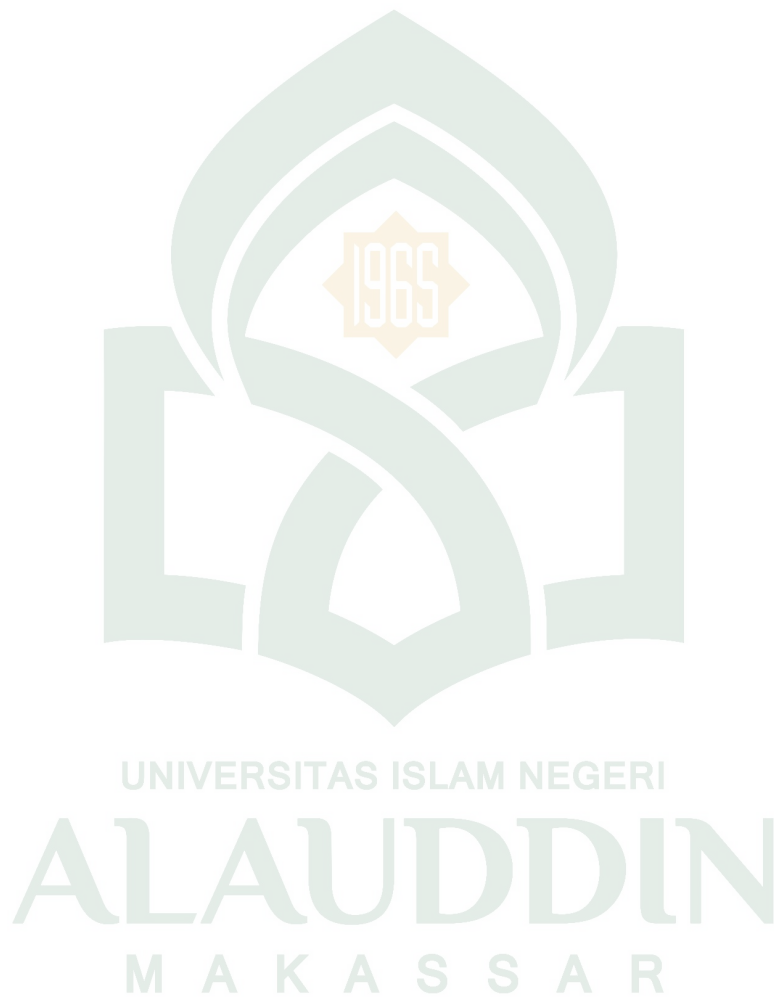
Bab ini menguraikan pendekatan konsep perancangan Taman Rekreasi Edukatif Anak di Kota Makassar.

BAB V TRANSFORMASI KONSEP

Bab ini menguraikan secara lengkap portofolio proyek yaitu Taman Rekreasi Edukatif di Kota Makassar

BAB VI HASIL DESAIN

Bab ini membahas mengenai laporan proyek yaitu Taman Rekreasi Edukatif Anak Di Kota Makassar.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Judul

Pengertian judul Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis Makassar adalah sebagai berikut:

- Taman : Tempat (yang menyenangkan dsb). (Kamus Bahasa Indonesia tahun 2014).
- Rekreasi : Penyegaran kembali badan dan pikiran, sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik (kamus lengkap Bahasa Indonesia, 2013: 435).
- Edukatif : Bersifat mendidik, berkenaan dengan pendidikan (kamus lengkap Bahasa Indonesia; 2013: 170).
- Anak : keturunan yang kedua, manusia yang masih kecil (kamus lengkap Bahasa Indonesia; 2013: 37).
- Makassar : Makassar merupakan kota internasional serta terbesar dikawasan Indonesia timur. Dan merupakan Ibukota Provinsi Sulawesi selatan.

Dari pengertian judul diatas maka dapat disimpulkan pengertian dari Taman Rekreasi Edukatif Anak adalah tempat hiburan yang bersifat mendidik khususnya untuk anak-anak.

B. Tinjauan Terhadap Taman

1. Pengetian taman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Taman ialah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang). Taman diartikan sebagai sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di

dalamnya ditanami pepohonan, perdu, semak, dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya.

Taman kota merupakan tempat umum yang dikehendaki masyarakat untuk beristirahat dekat perumahan dan sebagai pengatur iklim di kampung (Mulyani, 2006:97). RTH taman kota dapat dimanfaatkan penduduk untuk melakukan berbagai kegiatan sosial pada satu kota atau bagian wilayah kota yang dilengkapi dengan fasilitas olahraga, taman bermain anak dan balita, fasilitas rekreasi, taman khusus lansia, taman bunga, semua fasilitas ini terbuka untuk umum.

2. Taman dalam skala kota

Taman dalam skala kota adalah sebuah ruang terbuka (*open space*) dimana didalamnya terdapat aktifitas. Taman sebagai ruang terbuka menjadi pilihan warga kota untuk bersantai atau bersenang-senang secara individu atau kelompok.

Awal abad ke-19 dimana pada saat negara barat merupakan negara industri, taman diciptakan sebagai tempat untuk refreking secara fisik, moral, estetik dan ekonomi. Taman pada saat itu adalah ruang terbuka hanya terdiri dari pohon-pohon (*vegetasi*) dimana orang dapat menikmati kelegaan di luar kesibukan industri serta melakukan perenungan. Pada dewasa ini taman tidak lagi hanya berfungsi sebagai *open space*, namun berkembang fungsinya menjadi lebih kompleks, berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktifitas yang berbeda.

- a. Tipe pertama, taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olahraga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture*, *jogging track*, *biking*, dan olah raga lainnya. Taman menjadi sebuah *places for play* dan *sport park*. Taman jenis ini disebut sebagai Taman Aktif.
- b. Tipe kedua, dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang-orang membayar untuk menikmatinya. Penikmatan kepada rekreasi secara visual yang melibatkan *vista* pada tiap-tiap obyeknya.

Pengunjung berjalan ke tiap-tiap objeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada disana (pertunjukan), sehingga model taman rekreasi ini dapat dikategorikan sebagai “taman rekreasi pasif” (Supriadi Nasda, 2015).

3. Elemen taman

Elemen taman serta prinsip perancangan taman yang dibahas pada bagian ini lebih merupakan *refreshing* (penyegaran). Penjelasan yang lebih detail dapat dibaca pada berbagai buku pertamanan, antara lain Buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap karya Rustam Hakim (2004).

Menurut Arifin, 2006 (dalam Pandu, 2011), dalam perancangan taman perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail elemen-elemennya, agar taman dapat fungsional dan estetis. Elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi:

- a. Berdasarkan jenis dasar elemen:
 - 1) Elemen alami
 - 2) Elemen non alami (buatan)
- b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan
 - 1) Elemen lunak (*soft material*) seperti tanaman, air dan satwa.
 - 2) Elemen keras (*hard material*) seperti paving, pagar, patung, pergola, bangku taman, kolam, lampu taman, dan sebagainya.
- c. Berdasarkan kemungkinan

Taman dalam skala besar (dalam konteks lansekap) memiliki elemen perancangan yang lebih beragam yang memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan dirubah. Elemen tersebut diklasifikasikan menjadi:

- 1) Elemen *mayor* (elemen yang sulit diubah), seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya.
- 2) Elemen *minor* (elemen yang dapat diubah), seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

C. Tinjauan Terhadap Rekreasi

1. Pengertian rekreasi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran, sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. (Yulis Salim, 2013: 435).

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu "*creature*", yang berarti *mencipta*, lalu diberi awalan "*re*" yang sehingga berarti "*pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta*". Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (*leasure time*). *Leasure* berasal dari kata "*licere*" (*latin*) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.

Jadi dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian rekreasi adalah aktifitas yang dilakukan pada waktu senggang (lapang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, fikiran, dan daya rekreasi (baik secara individual maupun berkelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari hari dengan cara mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia.

2. Kegunaan rekreasi

Wing Haryono dalam bukunya "Pariwisata Rekreasi Dan Entertainment" (Zuastika, 2010:12) mengatakan bahwa kegunaan dari rekreasi adalah:

- a. Untuk kesehatan, baik itu kesehatan tubuh maupun fikiran.
- b. Untuk dapat membentuk dan membangun karakter.
- c. Sebagai pencegah kriminalitas.
- d. Sebagai sarana pendidikan moral.
- e. Untuk hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi.

3. Tujuan rekreasi

Adapun tujuan rekreasi adalah sebagai berikut (Zuastika,

2010:12):

- a. Menciptakan dan membina hubungan manusia.
- b. Mempertahankan kelestarian alam.
- c. Memepertahankan nilai-nilai budaya.
- d. Kesenangan dan kepuasan karena dapat memenuhi rasa ingin tahu/bertualang.
- e. Memulihkan kesehatan jasmani dan rohani

4. Jenis-jenis rekreasi

Menurut Patricia Parrel dalam *The Process Of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation And The Urban Environment* (Zuatika, 2010:12) bahwa jenis-jenis rekreasi yaitu:

- a. Berdasarkan jenisnya rekreasi dibedakan menurut:
 - 1) Fungsi
 - a) Hiburan untuk mendapatkan kesenangan
 - b) Pendidikan, memberi fungsi hiburan dan mendidik
 - 2) Sifat kegiatan
 - a) Bermain

Permainan adalah salah satu bentuk sosial aktifitas sosial yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang diperoleh dari aktivitas tersebut.

Menurut Hetherington dan Parke, ada tiga fungsi utama dari permainan (Zuastika, 2010:13), yaitu:

- Fungsi kognitif, melalui permainan seseorang dapat menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya, dan memecahkan masalah yang dihadapi.
- Fungsi social, khususnya dalam permainan fantasi dengan dengan memerankan suatu peran.
- Fungsi emosi yang memungkinkann seseorang belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin, melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan

perasaan terpendam.

b) Jenis-jenis permainan

Mildred Parten meninjau jenis-jenis permainan dari sudut tingkah laku sosial, dan temukan 6 kategori (Dermitha, 2015, dalam Zuastika, 2010:13), yaitu:

- Permainan *unoccupied*, dengan melihat sesuatu yang menarik perhatian dan melakukan gerakan gerakan bebas.
- Permainan *solitary*, sebuah kelompok bermain dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu dan lainnya.
- Permainan *onlooker*, seseorang tidak terlibat dalam aktivitas permainan hanya memperhatikan saja.
- Permainan *parallel*, seseorang bermain dengan alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak dengan yang lain.
- Permainan *asosiatif*, seseorang bermain bersama, tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan alat permainan.

Sementara itu, pakar teori kognitif mengidentifikasi 4 macam permainan (Monks, 2006) (Zuastika, 2010: 13) yaitu:

- Permainan fungsional, seseorang dapat belajar tentang dunia fisik dan efek dari tindakannya.
- Permainan konstruktif, permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu.
- Permainan dramatik, permainan yang dilakukan secara berpura-pura, dimulai dengan menghadirkan objek-objek secara mental.
- Permainan dengan aturan, seringkali merupakan kompetisi dengan lebih dari satu orang.

c) Bersuka: berbelanja, menonton film, makan di restoran, jalan-

jalan.

d) Bersantai: musik, pemandangan

3) Berdasarkan objek, (Zuastika, 2010:13):

- a) Rekreasi budaya, rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- b) Rekreasi buatan, rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
- c) Rekreasi agro, yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai objek.
- d) Rekreasi alam, yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

4) Partisipasi pelakunya

- a) Rekreasi aktif, dimana pelaku kegiatan turun langsung atau berperan secara langsung untuk melakukan tindakan rekreatif untuk dirinya. Misalnya: olahraga dan sebagainya.
- b) Rekreasi pasif, dalam hal ini perlu kegiatan pelaku tidak banyak melakukan kegiatan, hanya menikmati objek rekreasi dan lebih banyak diam. Misalnya: menonton, membaca, dan sebagainya.

5) Berdasarkan tingkat usianya:

- a) Anak-anak usia 3-15 tahun, anak-anak memperoleh kegembiraan dengan mengaktifkan tubuh, misalnya dengan alat, contohnya bermain dengan boneka, bola, dan sebagainya.
- b) Anak-anak usia 14-24 tahun, golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olahraga, seni maupun sosial.
- c) Dewasa usia 25-45 tahun, orang dewasa cenderung tidak aktif, hiburan yang diperoleh dari program televisi, nonton di bioskop, membaca buku dan sebagainya.

- d) Usia lanjut 55 tahun ke atas, usia lanjut usia biasanya berekreasi dengan hal-hal yang bersifat santai, misalnya jalan-jalan, duduk-duduk di taman dan sebagainya.
- 6) Berdasarkan tingkat pelayanan,
- a) Lingkungan rumah, yaitu rekreasi yang memanfaatkan ruangan di dalam rumah.
 - b) Lingkungan sekitar, yaitu rekreasi yang melayani satu lingkungan perumahan, rekreasi yang melayani beberapa lingkungan perumahan atau komunitas.
 - c) Tingkat kota, melayani wilayah daerah kota, dapat memberikan fasilitas pelayanan yang bersifat umum.
 - d) Tingkat daerah/regional, melayani satu atau lebih yang memiliki ciri khas tertentu.
- 7) Berdasarkan tingkat penghasilan,
- a) Tingkat penghasilan rendah, golongan ini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Rekreasi bukanlah salah satu sisi kehidupan tetapi cenderung terjadi sebagai suatu kebetulan atau ada, namun tidak dengan biaya besar.
 - b) Tingkat penghasilan menengah, pada golongan ini, kebutuhan pokok sudah terpenuhi, sehingga mulai memikirkan kebutuhan lainnya, yaitu rekreasi atau hobi yang disesuaikan dengan tingkat penghasilannya.
 - c) Tingkat penghasilan tinggi, tingkat kebutuhan akan rekreasi pada golongan ini terlihat jelas, dimana status sosial diharapkan dapat meningkatkan prestisenya, sehingga umumnya rekreasi dilakukan bersifat eksklusif dan mahal yang tidak terjangkau oleh masyarakat umumnya.
- 8) Berdasarkan tingkatan umur, Biasanya untuk anak-anak, remaja, dan dewasa.
- 9) Berdasarkan waktu Penyelenggaraan, Pagi, siang, dan malam.

- 10) Berdasarkan tempatnya, Kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) atau di dalam ruangan (*indoor*)
- b. Ditinjau dari segi fasilitas, tempat rekreasi mempunyai 2 kategori:
- 1) Fasilitas khusus (yang bersifat spesifik)
Fasilitas khusus hanya ada di tempat itu dan jarang ditemukan di tempat lain. Fasilitas spesifik ini yang mendorong masyarakat datang untuk mengunjunginya.
 - 2) Fasilitas pokok (yang harus).
- c. Klasifikasi sarana olahraga rekreatif,
- 1) Berdasarkan sifat ruang:
 - a) *Outdoor*, wadah, rekreasi yang dilakukan di luar ruangan, tidak terlindungi oleh atap dan dinding, sehingga tergantung dengan cuaca.
 - b) *Indoor*, wadah rekreasi yang dilakukan di dalam ruangan yang terlindung, sehingga tidak terganggu oleh keadaan cuaca. Dan kondisi ruang diatur sesuai dengan kegiatannya.
 - c) Semi indoor dan outdoor, wadah rekreasi yang hanya menggunakan penutup atap saja.
 - 2) Berdasarkan kelompok usia pemakai
 - a) Untuk anak-anak, area bermain anak.
 - b) Untuk dewasa, gedung olahraga dan lapangan olahraga
 - 3) Berdasarkan jenis penggunaannya
 - a) Rekreasi komunal (*multi used*), terdiri dari bermacam-macam aktifitas yang dapat dilakukan dalam kompleks.
 - b) Rekreasi tunggal (*single used*), terdiri dari satu macam kegiatan utama.
 - c) Sarana pelengkap (*servis used*), untuk melayani rekreasi di luar bangunan.
 - 4) Berdasarkan fungsinya mengimbangi waktu kerja dan istirahat.
 - a) Rekreasi harian
 - b) Rekreasi mingguan

- c) Rekreasi liburan
- 5) Berdasarkan ruang lingkup.
 - a) Lingkup perumahan
 - b) Lingkup wilayah, terdiri dari beberapa fasilitas rekreasi dengan lingkup perumahan.
 - c) Lingkup perkotaan, untuk pemakai umum dalam kota.
 - d) Lingkup daerah regional, terletak di dalam atau di luar kota dan melayani beberapa daerah sekitarnya
 - e) Lingkup nasional, sifatnya nasional dan mempunyai karakter tersendiri
 - f) Lingkup internasional, melayani seluruh dunia
- 6) Berdasarkan keterkaitan pemakai dikaitkan dengan lokasi.
 - a) Rekreasi darat, meliputi sarana olahraga dan rekreasi yang dilakukan di darat, termasuk wisata pemandangan.
 - b) Rekreasi air, meliputi sarana rekreasi yang dilakukan di atas maupun di dalam air (laut, danau, sungai), misalnya, selancar air, perahu, menyelam, renang dan sebagainya.
 - c) Rekreasi udara, yaitu rekreasi yang dilakukan di udara bebas dan melihat pemandangan dari udara dengan bantuan alat, sehingga manusia dapat melakukannya, misalnya dengan melakukan terbang *laying*, terjun *payung*, dan sebagainya.
- 7) Berdasarkan aktifitas/kegiatan.
 - a) *Big muscle activities*: rekreasi yang memerlukan tenaga atau fisik.
 - b) *Social activities*: rekreasi yang bertujuan sosial, seperti: bercakap-cakap, jalan-jalan bersama, melibatkan interaksi sosial sebagai kegiatan utama.
 - c) *Physical recreation*: memerlukan usaha atau kegiatan fisik sebagai kegiatan utama.
 - d) *Cognitive recreation*: melibatkan kebudayaan, pendidikan, dan kreatifitas.

- e) *Environment-related recreation*: rekreasi yang memanfaatkan potensi alam dalam kegiatannya, seperti olahraga arung jeram.
- f) *Rhythms and music*: rekreasi yang diakibatkan oleh irama dan musik yang memberikan kesenangan, persahabatan, seperti bernyanyi dan berdansa.
- g) *Hand intellect*: rekreasi yang mengembangkan keterampilan tangan dan pikiran, misalnya: melukis dan mematum.
- h) *Creative play*: rekreasi yang mengembangkan imajinasi, daya khayal akan sesuatu yang bukan sesungguhnya, misalnya: membuat bangunan dari pasir.
- i) *Nature learning*: rekreasi di alam terbuka (berkemah dan mendaki gunung).
- j) *Mental*: rekreasi yang merupakan ekspresi dari aktifitas masyarakat yang bersifat mendidik, misalnya: berdebat, berdiskusi, dan lain-lain.
- k) *Collecting*: mengumpulkan benda-benda sebagai hobi, masuk ke dalam kelompok sosial tertentu atau memilih salah satu cara kehidupan yang khusus.
- l) *Service activities*: sebagian orang tertentu merupakan kesenangan tersendiri jika melakukan pelayanan kegiatan umum, misalnya: sebagai juri, guru, dan lain-lain.
- m) *Shopping activities*: sebagian orang berbelanja menjadi aktifitas rekreasi yang merupakan suatu kesenangan. Antara lain: kesempatan untuk memperoleh pelayanan, kesenangan dalam tawar-menawar, cuci mata dengan melihat-lihat.
- n) *Relaxation*: rekreasi yang bertujuan melepaskan diri dari ketegangan dan kelelahan mental dan fisik untuk mencapai kesenangan dan kesegaran, misalnya; menikmati pemandangan alam, duduk di taman, dan lain-lain.
- o) *Solitude*: menyendiri untuk melepaskan kesibukan sehari-hari dengan beristirahat di tempat tertentu yang sepi, seperti keluar

kota, ke gunung.

D. Tinjauan Terhadap Edukatif

1. Pengertian edukatif

Edukatif menurut Yulis Salim (2013:170) dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti suatu yang bersifat mendidik, berkenaan dengan pendidikan.

Edukasi dalam Bahasa Inggris *Education*, menurut Jhon M Echols dan Hasan Shadily dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia (1976:207) berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan, sedangkan menurut Petter Salim *education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan.

E. Tinjauan Terhadap Anak

1. Pengertian anak

Anak menurut Yuis Salim dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Yulis Salim 2013:37) berarti Keturunan yang kedua, manusia yang masih kecil.

Anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan, yang mempunyai perasaan dan pikiran, kehendak sendiri yang kesemuanya merupakan totalitas psikis dan sifat yang berlainan pada tiap tahap perkembangannya.

2. Karakteristik Anak

Karakteristik anak berbeda-beda, dapat dilihat dari perbedaan usia tiap-tiap anak (Milna Silvia.S 2015: 7).

a. Pembagian usia anak:

Secara psikologi, ada empat pembagian usia anak, yaitu:

1) Anak usia 0-24 bulan

Pada tahap ini, anak menggunakan refleks, kemampuan penginderaan dan keterampilan motorik yang sudah dikuasai untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan baru. Anak-anak perlu dirangsang untuk mengamati lingkungan sekitarnya dan

mengambil inisiatif sendiri untuk menyenangkan diri mereka sendiri.

2) Anak usia 2-7 tahun (masa Pra-sekolah)

Pada tahap ini anak mulai mampu berfikir simbolik dan mampu berbicara untuk memahami lingkungannya. Cara berfikirnya masih terpusat pada diri sendiri dan anak masih belum mampu menerapkan hukum-hukum logika terhadap pengalaman dan pikirannya.

3) Anak usia 7-12 tahun (masa sekolah)

Pada tahap ini kemampuan anak berfikir, mengingat dan berkomunikasi akan semakin baik karena anak telah berfikir lebih logis. Kegiatan bermain anak-anak pada tahap ini di tandai dengan *social play*. Anak mulai menaruh minat untuk bermain dengan teman-temannya dan tertarik pada mainan yang menggunakan aturan-aturan tertentu.

Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok (*gangage*), dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan yang lebih dekat dalam keluarga ke kerja sama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar

Dengan memasuki SD, salah satu hal penting yang perlu dimiliki anak adalah kematangan sekolah, tidak saja meliputi kecerdasan dan keterampilan motorik, Bahasa, tetapi juga hal lain seperti dapat menerima otoritas tokoh lain di luar orangtuanya, kesadaran akan tugas, patuh pada peraturan dan dapat mengendalikan emosi-emosinya.

Beberapa keterampilan yang dimiliki anak pada fase ini yakni keterampilan menolong diri sendiri (*Self-Help-Skills*), keterampilan bantuan sosial (*Social-Help-Skills*), keterampilan sekolah (*School Skills*).

4) Anak usia 12 tahun keatas (masa remaja)

Pada tahap ini anak-anak sudah dapat berpikir abstrak, membuat

hipotesa atau dugaan-dugaan secara lebih baik, tidak terikat pada hal yang kongkret. Pada usia 15 tahun, remaja mulai menaruh perhatian pada dunia literatur, dunia kerja dan mencari pemecahan persoalan-persoalan. Kegiatan bermain umumnya sama dengan tahap ketiga.

b. Ciri-ciri anak

Ada 4 ciri-ciri anak yang dikemukakan oleh Snowman (1993) (dalam Milna Silvina.S 2015: 10), yaitu:

1) Ciri fisik

a) Aktif

Pada usia anak-anak, umumnya lebih aktif atau tidak berhenti bergerak. Hal ini disebabkan karena penguasaan terhadap tubuh dan rasa ingin tahu terhadap banyak hal.

b) Membutuhkan istirahat yang cukup

Ketika bermain seorang anak kadang tidak menyadari dirinya lelah karena keasyikan bermain. Hal ini dapat membuat terganggunya kesehatan anak. Untuk itu dibutuhkan pembatasan waktu bermain bagi anak-anak.

c) Perkembangan motorik kasar lebih baik dari motorik halus

Hal ini menyebabkan anak sering mengalami kesulitan dalam melakukan hal-hal seperti mengikat tali sepatu atau mengancingkan baju (masih sulit untuk melakukan hal-hal yang rumit).

d) Memiliki kesulitan fokus terhadap objek-objek berukuran kecil.

Disebabkan masih kurangnya koordinasi antara tangan dan mata. Oleh sebab itu, di taman-taman bermain dan tempat pendidikan prasekolah umumnya menggunakan dekorasi berupa gambar berukuran besar dan warna-warni yang mencolok.

e) Perbedaan pada anak laki-laki dan perempuan

Pada usia dini, anak-anak biasanya membentuk kelompok-kelompok tersendiri, dengan jumlah anggota sedikit, tidak tetap dan sering dengan jenis kelamin yang sama. Pemilihan aktifitas yang berbeda juga mulai tampak, disebabkan kemampuan mereka mulai menyadari perbedaan jenis kelamin masing-masing.

2) Ciri sosial

- a) Memiliki sahabat.
- b) Memiliki kelompok bermain.
- c) Seringkali bermain dengan anak yang lebih besar
Terdorong oleh keinginan anak yang besar untuk mengetahui hal-hal di luar apa yang telah mampu mereka lakukan.
- d) Bermain secara bervariasi.
- e) Sering terjadi perselisihan
Perselisihan yang terjadi kadang tidak lama, sering kali terjadi perselisihan karena sifat anak yang umumnya egosentris, tetapi ini tidak berarti egois.

3) Ciri emosional

- a) Memperlihatkan emosi secara terbuka
Kontrol emosi pada angka belum begitu baik, khususnya pada usia prasekolah, sehingga hampir setiap perasaan diperlihatkan secara jelas.

b) Iri hati

Pada usia ini, anak-anak pada umumnya merasa wajib mendapatkan perhatian sebesar besarnya dari orang terdekatnya.

4) Kognitif

a) Terampil berbahasa

Anak-anak sangat senang berbicara dan bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Namun, kemampuan ini tidak berkembang sama pada semua anak.

b) Adanya kompetisi

Kompetisi perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang.

3. Perkembangan anak

Menurut Ahmad Susanto (2011: 21) perkembangan diartikan sebagai perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku.

Hampir mirip dengan definisi yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto, bahwa definisi perkembangan menurut Djais (2002: 4) yaitu proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Selanjutnya, Djais (2002: 4) menjelaskan perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan di mana gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda dalam lingkungan hidupnya.

Menurut Depkes, (1994) perkembangan diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati. Hal ini sejalan dengan definisi yang diberikan oleh Syamsu Yusuf (2002), bahwa perkembangan ialah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangan (*maturation*) yang berlangsung secara otomatis, progresif, dan berkesinambungan, baik yang menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Menurut jenisnya, maka perkembangan anak usia dini dapat digolongkan pada perkembangan-perkembangan anak yang meliputi: perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan Bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan moral (Ahmad Susanto 2015: 54).

a. Perkembangan fisik.

Keterampilan motorik pada dasarnya berkembang sejalan

dengan kematangan saraf dan otak, sehingga dapat dikatakan bahwa setiap gerakan sesederhana apapun yang dilakukan oleh anak merupakan hasil interaksi yang kompleks dari beberapa bagian sistem tubuh yang dikontrol oleh otak. Proses pertumbuhan dan perkembangan antara anak yang satu dan anak yang lainnya berbeda, hal ini sesuai dengan hukum pertumbuhan anak, setiap anak memiliki karakteristik serta tingkat perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda.

Berikut merupakan beberapa contoh kemampuan motorik kasar dan halus yang mungkin dapat dilakukan oleh anak usia dini, anak usia tiga sampai lima tahun, seperti yang tercantum pada tabel 2.1. Berikut ini.

Table II.1
Jenis keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini

No	Motorik halus	Motorik kasar
1	Memegang pensil, sendok	Lari menghindari rintangan
2	Menggunting, melipat, menempel	Berjalan dengan satu kaki
3	Menebalkan gambar	Memanjat
4	Membuat garis	Menendang
5	Membawa gelas yang terisi air tanpa tumpah	Mengendarai sepeda roda tiga
6	Menuangkan air kebotol	Melompat
7	Membuat rumah-rumahan dari tanah liat	Berlari dengan stabil
8	Bermain <i>lesy</i>	Berguling-guling
9	Membedakan benda dengan meraba	Menuruni tangga langkah demi langkah
10	Menganyam, membuat lingkaran	menangkap
11	Meremas, mencocok	Merayap dan merangkak

Sumber: (Ahmad Susanto, 2015: 59)

b. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada anak banyak dijelaskan dengan berbagai teori oleh para ahli seperti Vygotsky, Guilford, dan Jean Peaget.

Pertama, Vygotsky, menurutnya manusia dilahirkan telah dilengkapi dengan seperangkat fungsi kognitif dasar, yakni kemampuan untuk memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Menurutya, kebudayaan akan mentransformasikan kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi terutama dengan mengadakan hubungan bermasyarakat melalui pengajaran dan penggunaan Bahasa.

Kedua, Guilford, yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak diperlukan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan secara tepat Ia juga mengemukakan bahwa anak itu mempunyai fungsi kognitif yang disebut operasi intelektual. Operasi intelektual meliputi pengamatan, ingatan, berpikir konvergen, berpikir dengan divergen dan evaluatif.

Ketiga Jean Piaget, ia menjelaskan tahapan perkembangan kognitif, menurutnya bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Tahap-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak.

Semua konsep atau pengertian ini kemudian meningkat sehingga memungkinkan anak untuk merakurkan pemikiran-pemikiran ke tingkat yang lebih tinggi, lebih abstrak dan lebih majemuk, misalnya, mengerti dan menggunakan konsep sama-berbeda, tambah-kurang, sebab-akibat dan lain-lain. (Udin Saud, 2004)

c. Perkembangan Bahasa

Bagi anak, Bahasa sangat berperan dalam kehidupan

kesehariannya adapun fungsi pengembangan Bahasa bagi anak prasekolah antara lain:

- 1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan.
 - 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
 - 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
 - 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.
 - 5) Sebagai alat untuk memenuhi rasa keingintahuan (ketertarikan) anak dengan banyak bertanya dan menjelajah lingkungan sekitar.
- (Ahmad Susanto, 2015:62)

d. Perkembangan sosial

Menurut Udin Sa'ud (2004) dengan semakin mempunyai anak melakukan gerakan motorik, seperti berdiri, berjalan, dan berbicara, anak terdorong untuk melakukan berbagai hal sendiri dan terdorong untuk melakukan untuk bergaul dengan orang lain selain anggota keluarganya sendiri.

e. Perkembangan emosional

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi seperti rasa senang, marah, jengkel dalam menghadapi lingkungan seperti sehari-hari. Untuk itu pada tahapan ini emosi anak-anak usia 2-6 tahun lebih rinci atau terdiferensiasi. Bahkan faktor yang telah menyebabkan perubahan tersebut, seperti kesadaran kognitif yang telah meningkat memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dari tahapan semula. Imajinasi atau daya khayal anak lebih berkembang seiring dengan rangsangan yang diperoleh anak dilingkungan sekitar.

f. Perkembangan moral.

Menurut Syamsu Yusuf (2001: 175) bahwa pada masa ini, anak sudah memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya dengan melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain tersebut anak belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku mana

yang baik/diterima atau tidak baik/tidak diterima.

F. Tinjauan terhadap taman rekreasi edukatif anak benuansa bugis-makassar

1. Taman bermain sebagai fasilitas bermain

Bermain merupakan persyaratan untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktik untuk kemudian hari. Bermain penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam bermain, anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Bermain dengan krayon dan kertas, menggambar, memanipulasi balok-balok kayu, mekanika, bermain dengan benda dapat memajukan kemampuan untuk membangkitkan cara-cara baru menggunakan benda-benda tersebut.

Mengutip dari pernyataan Maysety (1990:196-197) bagi seorang anak bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di mana pun mereka memiliki kesempatan; sehingga bermain merupakan salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya (Ahmad Susanto 2015: 84).

a. Maksud dan tujuan bermain

Bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian, bagi anak, bermain adalah kegiatan yang sangat penting sama dengan kebutuhannya terhadap makanan yang bergisi dan kesehatan untuk pertumbuhan badanya, melalui permainan, anak bisa memahami dunia kehidupannya.

Menurut Smith et al; Garfey; Rubin, Fein & Vandenberg (dalam Milna Silvina 2015:19) memaparkan maksud dan tujuan

bermain sebagai berikut:

- 1) Dilakukan berdasarkan motifasi intrinsik, maksudnya muncul di atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain anak dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu Karena ada rasa senang yang diperolehnya.
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.

b. Manfaat bermain

Tema utama dalam bermain anak adalah sosial, emosional, kognitif dan motorik. Agar dengan kegiatan ini anak-anak akan mendapatkan 5 A yaitu:

- 1) *Affection* (rasa dicintai).
- 2) *Acceptance* (rasa diterima).
- 3) *Attention* (perhatian dan perawatan).
- 4) *Approval* (kesempatan melakukan hal-hal yang disenangi).
- 5) *Appreciation* (penghargaan yang tepat atas hasil kerja dan minat si anak)

Adapun manfaat bermain terhadap perkembangan jiwa anak adalah:

- 1) Dapat mengembangkan karakter pribadinya melalui hubungan antar manusia, membuka kesempatan untuk menunjukkan sifat

sportif, membina kerja sama dan menghargai orang lain.

- 2) Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*).
- 3) Memberikan kesempatan untuk mengenal aturan permainan, mematuhi norma-norma dan larangan.

c. Ruang bermain anak

Mitsuru Senda mengemukakan beberapa jenis ruang bermain anak, yaitu (SMY Chandra, 2011:24):

1) *Natural space*.

Menggunakan lingkungan alam sebagai elemen permainan. Di sini unsur-unsur alam digunakan secara maksimal.

2) *Play structure space*.

Ruang tertutup dengan menggunakan alat permainan artifisial.

3) *Open space*.

Tempat bermain yang memungkinkan anak memiliki rahasia dalam sebuah kelompok atau untuk dirinya sendiri.

4) *Street space*.

Jalanan dapat menjadi ruang bermain dimana mereka mengenal sosialisasi. Orang yang lalu lalang dan rambu-rambu lalu lintas yang bertebaran di sekelilingnya, mengajarkan anak bersikap untuk selalu menghargai peraturan dan orang lain.

5) *Hide out space*

Tempat bermain yang memungkinkan anak memiliki rahasia dalam sebuah kelompok atau untuk dirinya sendiri.

6) *Anarchy space*

Anak terbukti menyukai tempat-tempat yang tidak tertata, seperti pipa bekas, tumpukan jerami dan lain-lain. Di tempat ini mereka dapat berandai-andai dengan “dunia lain” yang mereka temukan.

2. Taman rekreasi sebagai penunjang belajar tentang kesenian dan

permainan tradisional Bugis-Makassar.

Bermain permainan tradisional merupakan cermin perkembangan anak, tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Karena melalui bermain permainan tradisional akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, Bahasa, sosial, nilai, dan sikap sosial emosionalnya. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, sehingga dengan demikian manfaat dari metode bermain permainan tradisional untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan berbahasa (Husna 2009 dalam Ni Nyoman Darminiasih 2004).

Kesenian tradisional merupakan sarana yang baik untuk menanamkan budi pekerti pada anak. Di dalam kesenian tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur yang bisa di terapkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam kesenian wayang kulit, kawaritan atau gamelan. Dan tari. Mempelajari kesenian tradisional merupakan salah satu aktivitas yang baik bagi proses pengembangan kepribadian anak, maka dalam kesenian tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur, seperti budi pekerti, sopan santun, kebijaksanaan, dan sebagainya.

Selain itu dalam proses pembelajaran kesenian tradisional, anak-anak akan diarahkan dan dibimbing untuk mampu bersosialisasi dengan rekan-rekannya, bekerja sama, melatih kekompakan tim (seperti dalam kesenian tari). Dengan adanya pembinaan seperti itu maka ketika anak menginjak usia 12-14 tahun, anak mulai bisa menyadari bahwa mereka mempunyai potensi dalam mengembangkan kesenian sekaligus membentuk karakter mereka menjadi generasi yang mencintai kesenian tradisional dan berbudi pekerti luhur (Septian Eko Yuliantoro, 2012: 2)

a. Kesenian adat tradisional Bugis-Makassar

Kesenian sebagai suatu bagian dari kehidupan manusia di mana saja. Kesenian juga merupakan warisan dari generasi ke generasi mencerminkan kehidupan dan kepribadian manusia itu sendiri.

1) Seni tari



Gambar II. 1. Tarian Pakarena.

(Sumber: <http://www.indonesia-tourism.com/> diakses tanggal 06 Maret 2016, 21:23)

Seni tari merupakan salah satu kesenian tradisional Bugis-Makassar. Salah satu jenis tari dari daerah penutur Bahasa Makassar disebut *Pakarena*. Istilah Pakarena diambil dari bahasa setempat “Karena” yang berarti main, masyarakat Gowa merupakan masyarakat yang tinggal di daerah bekas kekuasaan kerajaan Gowa. Selain itu tari kipas *Pakarena* merupakan salah satu bukti kekuatan tradisi masyarakat Bugis-Makassar yang masih dipercaya dan dipertahankan sebagai warisan budaya yang tak ternilai harganya.

2) Seni kecapi



Gambar II. 2. Seseorang yang sedang memainkan kecapi.
(Sumber: <http://www.katailmu.com/> diakses tanggal 06 maret 2016, 21.23 WITA)

Alat kecapi yang berasal dari daerah penutur Bahasa Indonesia memiliki bentuk khas. Selain berbentuk seperti perahu, alat musik ini hanya mempunyai dua tali atau senar. Produksi suara yang di hasilkan sangat sederhana. Dalam memainkan kacaping, seorang pemain biasanya duduk bersila, memangku alat (kecapi) menghadap penonton dengan menggunakan kostum berupa ikat kepala (patonro), baju balla dada, celana baroci dan sarung yang diikatkan dipinggang, memetik kecapi, lagu mana yang akan di mainkan. Dari teknik memetik, teknik improvisasi dan teknik penampilan apalagi vocal yang indah, akan memancing penonton dan pendengar untuk turut bereaksi atau membalas nyanyian dari Pakacaping.

3) Seni sastra



Gambar II. 3. Aksara Lontara
(Sumber: dokumentasi pribadi, tanggal 15 februari 2016)

Karya sastra Makassar cukup memiliki arti dalam kehidupan penutur Bahasa Makassar. Dalam penciptaan karya sastra, metafora memegang peranan penting. Salah satu karya sastra di antara sekian banyak karya sastra adalah *sinrilik*. *Sinrilik* adalah sebuah karya sastra yang mengungkapkan kisah kepahlawanan yang hidup ditengah tengah rakyat.

Pada acara-acara tertentu, *sinrilik* dipentaskan oleh seorang seniman, yang selain menguasai sastra *sinrilik* juga mampu menggesek *kesok-kesok* (sejenis instrument musik gesek). Orang yang mementaskan *sinrilik* ini disebut *pakesok-kesok*

b. Permainan tradisional.

Seiring dengan berjalannya waktu dan perubahan jaman, kini permainan-permainan tradisional yang kerap kali kita mainkan sewaktu kecil kini mulai terlupakan. Dapat dilihat secara nyata bahwa kenyataannya anak kecil jaman sekarang sudah mulai bermain dengan hal-hal yang berbau teknologi, seperti internet, game online, PC game bahkan jejaring sosial. Hal ini mengakibatkan anak-anak jarang berinteraksi satu sama lain serta menjadi individualis. Padahal, permainan-permainan tradisional tidak kalah menyenangkan, beragam dan melibatkan aktivitas motorik pada anak agar selalu aktif, lincah

dan dapat berinteraksi dengan anak-lainya lainnya.

Masih banyak jenis permainan lain yang sering kita jumpai di daerah-daerah dan bersifat tradisional diantaranya sebagai berikut:

1) Selodor

Permainan selodor ini terdiri dari 2 (dua) *team*, satu *team* terdiri dari 3 (tiga) orang. Aturan mainnya adalah mencegat lawan agar tidak lolos ke garis terakhir secara bolak balik. Untuk menentukan siapa yang juara, seluruh anggota *team* harus secara lengkap melalui melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.



Gambar II. 4. Permainan selodor

(Sumber: <http://my-undersky.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 15 februari 2016, pukul 01:38 WITA)

Anggota *team* yang mendapat giliran jaga akan menjaga garis lapangan. Untuk penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk mengalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya yaitu menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan. (<http://my-undersky.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 15 februari 2016, pukul 01:38 WITA)

2) Congklak/ *maggaleceng*

Permainan ini menggunakan papan permainan yang

memiliki 14 lubang dan 2 lubang induk yang ukurannya lebih besar. Dimainkan oleh 2 orang. Satu lubang induk terletak pada ujung papan dan lubang induk lainnya terletak di ujung lainnya. Di antara lubang induk terdapat 2 baris yang tiap barisnya berisi 7 lubang yang jumlahnya 14 lubang.



Gambar II. 5. Permainan *maggaleceng*
(Sumber: <http://kebudayaanindonesia.net/>, diakses tanggal 15 februari 2016, pukul 01:48 WITA)

Permainan ini dikenal sebagai permainan tradisional Jawa sekalipun di kenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tau mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa sangat berperan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga. Permainan ini merupakan menjadi salah satu sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan rumah tangga tersebut. (<http://my-undersky.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 15 februari 2016, pukul 01:38 WITA)

3) Bola bekel

Bekel biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan berusia

7 sampai 10 tahun dengan jumlah pemain 2 sampai 4 orang. Permainan ini bersifat kompetitif atau bisa dipertandingkan dengan aturan-aturan yang disepakati bersama.

4) *Cukke*

Permainan ini menggunakan alat dari dua potongan bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran kira-kira 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil. Pertama potongan bambu yang kecil ditaruh diantara dua batu atau di atas lubang (luwokon) harus dipersiapkan di atas tanah lalu dipukul oleh tongkat bambu, diteruskan dengan memukul bambu kecil tersebut sejauh mungkin, pemukul akan terus memukul hingga beberapa kali sampai suatu kali pukulannya tidak mengenai atau meleset dari bambu kecil tersebut. Setelah gagal maka orang berikutnya dari kelompok tersebut meneruskan. Sampai giliran orang terakhir. Biasanya setelah selesai maka kelompok lawan akan memberi hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir hingga ke batu awal permainan dimulai tadi. Makin jauh, maka kelompok lawan yang kalah akan menggendong akan jauh juga.

5) Lompat tali/ main karet

Lompat tali atau “main karet” pernah populer dikalangan anak 70-an hingga 80-an. Lompat tali ini menjadi favorit saat “keluar main” di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Sekarang permainan ini mulai dilirik kembali antara lain karena ada sekolah dasar yang menugaskan murid-muridnya membuat roncean tali dari karet gelang untuk dijadikan sarana bermain dan berolahraga. Permainan ini baik untuk perkembangan motorik kasar anak.

6) *Dende*

Permainan ini merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini biasa

dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian disebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

G. Studi Preseden

1. Kampung Seni Lerep Ungaran, Semarang

Kampung Seni Lerep terletak di sebelah Selatan Kota Semarang. Berdiri diatas tanah seluas satu hektar di kaki Gunung Ungaran. Cukup jauh dari pusat kota, untuk akses menuju ke kampung seni ini hanya 10 menit dari alun-alun Kota Ungaran.

Handoko sebagai pencetus kampung seni lerep ini. Pencinta seni asal Semarang ini merealisasikan mimpinya ditahun 2006 untuk membangun sebuah tempat yang mana pengunjungnya tidak Cuma mendapatkan *insight* tentang kesenian, tetapi bagaimana menghargai dan memaknai seni.



Gambar II. 6. Kampung Seni Lerep Ungaran
(Sumber : <http://telusuri.org/kampung-seni-lerep-ungaran/>
Diakses 6 Maret 2016, 21. 15 WITA)

Kampung seni sendiri memang didesain sebagai perkampungan buatan yang didalamnya terdapat berbagai macam bentuk kebudayaan

Indonesia. Dibangun dengan arsitektur unik dan memiliki nilai seni tinggi khas Indonesia, dan dikelilingi banyak sekali pepohonan mencerminkan Indonesia yang kaya akan hutan tropisnya.

Kampung seni Lerep juga didesain sebagai tempat untuk mengadakan acara-acara kesenian seperti pameran lukisan, pementasan drama tari dan sebagainya.

2. Kampong Seni Yudha Asry Bandung

Pada mulanya, kampung Seni Yudha Asri yang terletak di Jl. AMD Koramil KM. 2 Kampung Yudha, Desa Mander, Kecamatan Bandung, Kabupaten Serang – Banten adalah sebuah sanggar seni yang tercipta dari kecintaan sang pendirinya mengenai hasil karya / Seni. Berbekal dari kecintaan itulah bapak M. Jupri mendirikan sebuah sanggar seni yang diberi nama “Padepokan Asri Bangbuskobebesanan” pada tahun 1982, yang mana didalamnya terdapat banyak sekali ciptaannya baik dalam bentuk seni tari, Rampak Bedug Bedug Kerok, Beluk, Dzikir Saman, Bandrong/lesung, Tongtrong/kentongan, terbang Gede/Rebana dan Gambus. Selain itu, kecintaan beliau mengenai seni juga bisa kita lihat dalam bentuk bangunan, rumah, serta perangkat alat musik. Misalnya saja “Saung”, Saung adalah tempat istirahat pengunjung menyerupai villa yang dibuat dari bahan bambu, kayu, serta atapnya terbuat dari ijuk/daun rumbia.

Diantara saung-saung itu memiliki perbedaan arsitektur dan ciri khas masing-masing, ada yang bertingkat tiga, berebentuk bulat, kotak-kotak dan masih banyak banyak keunikan lainnya. Alat musik pun memiliki keunikan lain, misalnya tongtrong yang menyerupai ikan, serta “Boboko” atau tempat nasi terbuat dari bambu yang diameternya sekitar 3 meter. Di kampung Seni Yudha Asri kita juga bisa menjumpai tradisi masyarakat setempat, misalnya “Ngaruat Bumi”, “Ngembang”, “Mamaca”, Rasulan, Ruwahan dan Marhaban. Ketika tradisi ini dilakukan, biasanya terakhir kesenian seperti Rampok Badug, Badug Kerok, Dzikir saman dan Lainnya, Juga ikut ditampilkan untuk menghibur, atau dalam

acara tertentu, seperti kedinasan, peresmian tempat, pembukaan “*event*”, pernikahan dan peringatan hari besar.



Gambar II. 7. Kampng Seni Yudha Asri

(Sumber: <http://wikimapia.org/17468212/id/Kampung-Seni-Yudha-Asri-Kp-Yudha-Ds-Mander-Kec-Bandung-Serang-Banten-Info-Lebih-Lanjut-http-www-kampung-seni-yudha-asri-blogspot-com> diakses 6 Maret 2016: 21:30 WITA)

Dalam perkembangannya, kampung seni Yudha Asri, telah banyak berpartisipasi dalam berbagai *event* seni tradisional. Baik dalam tingkat kabupaten, provinsi, maupun tingkat nasional dan berbagai penghargaan pun telah banyak ditorehkan.

Merupakan suatu kebanggaan bagi masyarakat setempat, serta kita semua dimana seni tradisional yang kian hari kian terkikis oleh jaman, kampung Seni Yudha Asri mampu memperthankan kesenian dan kebudayaan tersebut dari generasi ke generasi, hingga saat ini dan dimasa yang akan datang, kesenian dan kebudayaan daerah yng merupakan bagian dari kebudayaan daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan Bangsa Indonesia masih tetap eksis.

Kampung Seni Yudha Asri atau yang lebih dikenal dengan Padepokan Asri Bangbuskolbebesanan diresmikan keberadaanya sebagai Desa Wisata yaitu Kampung Seni Yudha Asri pada tnggal 29 Jaunari 2010 oleh Bupati Kab. Serang. Kampung Seni Yudha Ari diberikan kepercayaan mengembangkan seni tradisional kepada masyarakat luas.

Sehingga saat ini para seniman cilik seperti anak-anak tingkat SD, SMP, SMA atau masyarakat umum sedang gigih berlatih untuk menjadi seniman. Pada saat-saat seperti peringatan 17 Agustus, Hari Kartini, Hari Kebangkitan Nasional dan Pelepasan Siswa, Seniman-seniman cilik inilah yang biasanya tampil mengisi acara kesenian tradisional dengan penuh suka cita.

Berbekal kepedulian, kemauan, serta motivasi tinggi generasi-generasi seperti inilah yang nantinya akan menjadi pelestari budaya kita dimasa yang akan datang.

3. Taman Bungkul Surabaya



Gambar II. 8. Taman Bungkul Surabaya
(Sumber: http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html, diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)

Taman Bungkul berlokasi di Jalan Raya Darmo Surabaya, taman ini terletak di area sekitar 900 meter persegi dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti amfiteater dengan diameter 33 m, *jogging track*, taman bermain anak-anak dan lahan untuk papan luncur. Selain itu, taman ini juga difasilitasi dengan akses internet nirkabel. Taman Bungkul diambil dari nama Mbah Bungkul, dimana makam beliau juga terletak pada taman ini. Mbah Bungkul adalah julukan untuk Ki Supo, seorang

ulama di kerajaan Majapahit (abad XV), yang juga saudara ipar Raden Rahmat atau Sunan Ampel.

Taman ini sekarang menjadi taman wisata bagi mereka yang ingin menikmati suasana hijau di tengah kota. Beberapa acara juga sering digelar di taman ini bagi kegiatan hiburan atau kebudayaan. Di bagian belakang taman, terdapat beberapa warung yang menawarkan menu khas Surabaya, seperti Rawon, Soto, Bakso dan banyak lagi. Taman Bungkul selalu ramai dikunjungi dari pagi hingga malam hari dan menjadi bagian dari kota Surabaya yang pantas untuk dibanggakan.



Gambar II. 9. Area Bermain Taman Bungkul
(Sumber : http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html
diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)



Gambar II. 10. Area kuliner taman bungkul
 (Sumber: http://www.tripadvisor.co.uk/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html
 diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)



Gambar II. 11. Area *Skateboard*
 (Sumber: http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html
 diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)



Gambar II. 12. Area Bundaran

(Sumber : http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html
diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)



Gambar II. 13. Toilet Taman Bungkul

(Sumber : http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html
diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)



Gambar II. 14. Pedestrian Taman Bungkul

(Sumber : http://www.eastjava.com/-Taman_Bungkul-Surabaya_East_Java_Java.html diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:56 WITA)

4. Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar Yogyakarta ini dibangun sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi dalam suasana yang menyenangkan. Taman ini mulai di bangun pada tahun 2003 bertujuan untuk mengembangkan minat anak dan generasi muda terhadap sains melalui imajinasi, percobaan, dan permainan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Konsep Taman Pintar ini lebih menekankan pada ilmu pengetahuan yang merupakan basis perkembangan teknologi, yang diperkenalkan kepada masyarakat umum khususnya anak usia sekolah melalui peragaan *outdoor* dan *indoor* yang menyenangkan. Terletak di kawasan pusat kota Yogyakarta tepatnya di jalan Pangeran Senopati, bersebelahan dengan Benteng Vreiderberg.

Desain Taman Pintar Yogyakarta ini memiliki Gedung *Heritage* yang didalamnya terdapat taman bermain dan tempat pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini. Di taman bermain tersedia fasilitas seperti rumah pohon, koridor air, dan lain sebagainya. Fasilitas

selanjutnya adalah Gedung Oval yang berisi akuarium, hutan buatan serta berbagai perlengkapan alat IPTEK. Selanjutnya ada gedung Kotak yang ditujukan sebagai tempat eksebsi, café, internet, laboratorium computer dan zona-zona IPTEK.



Gambar II. 15. Taman Pintar Yogyakarta
(Sumber: <http://jogja.semberani.com/>, diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:54 WITA)



Gambar II. 16. Entrance taman pintar Yogyakarta
(Sumber: <http://www.tamanpintar.com>, diakses tanggal 8 Maret 2016, 01:54 WITA)

Playground yang merupakan area wahana *outdoor* dapat memberikan pendidikan dengan cara yang menyenangkan dan dapat

menumbuhkan ketertarikan, mencerdaskan dan menguatkan pengetahuan serta keterampilan. Fasilitasnya untuk anak-anak seperti pipa gosip, parabola berbisik, rumah pohon, air menari, koridor air, desaku permai, spektrum warna, dinding berdendang, system katrol, jembatan goyang, jungkat-jungkit, istana pasir dan forum batu.



H. Resume Studi Preseden

1. Analisis perbandingan antara kajian studi preseden dengan teori elemen rancang kota

Tabel II. 2.
Resume studi preseden

Elemen Kota Menurut Hamid Sirvani	STUDI PRESEDEN				Gagasan Perancangan
	Kampung Seni Lerep Ungaran	Kampung Seni Yudha Asri	Taman bungkul surabaya	Taman pintar Yogyakarta	
	Semarang	Bandung	Surabaya	Yogyakarta	
Tata Guna Lahan	Peruntukan lahan sebagai kampung seni dan wisata budaya	Peruntukan lahan sebagai kampung seni dan wisata budaya	Peruntukan lahan sebagai taman wisata	Peruntukan lahan sebagai taman wisata rekreatif	
Bentuk Dan Massa Bangunan	Bentuk dan massa bangunan dipadati dengan bangunan tradisional	Bentuk dan massa bangunan mengikuti bentuk dan pola lahan	Bentuk dan massa bangunan pada kawasan adalah bangunan semi permanen	Semua bangunan pada kawasan merupakan bangunan bermassa dan bersifat permanen	
Sirkulasi dan Parkir	Sirkulasi dan parkir sudah tertata dengan baik	Memberikan ruang untuk sirkulasi parkir	Sirkulasi terdiri dari sirkulasi kendaraan dan tempat parkir khusus	Sirkulasi terdiri dari sirkulasi kendaraan dan menyediakan tempat parkir khusus	
Ruang Terbuka	Memanfaatkan sebagian lahan sebagai ruang terbuka	Memanfaatkan sebagian lahan sebagai ruang terbuka	Sebagian besar lahan dijadikan ruang terbuka	Sebagian besar dari kawasan di peruntukkan sebagai ruang terbuka	

Pedestrian	Membuat perancangan jalur pejalan kaki	Membuat perancangan jalur pejalan kaki	Membuat perancangan jalur pejalan kaki	Terdapat jalur pejalan kaki yang cukup baik, dan bisa digunakan untuk semua kalangan	
Penanda	Membuat penanda berupa nama gedung dan bagian-bagian kawasan	Penanda pada kawasan banyak ditemukan pada sekitar yang menjadi objek wisata sebagai petunjuk	Penanda pada kawasan untuk membedakan beberapa fungsi dari setiap bangunan	Penanda pada kawasan untuk membedakan setiap fungsi kawasan, pedestrian, dan fungsi bangunan	
Preservasi	-	-	Kawasan ini dilindungi oleh pemerintah	Kawasan ini dilindungi oleh pemerintah.	

(Olah data literatur 2015)



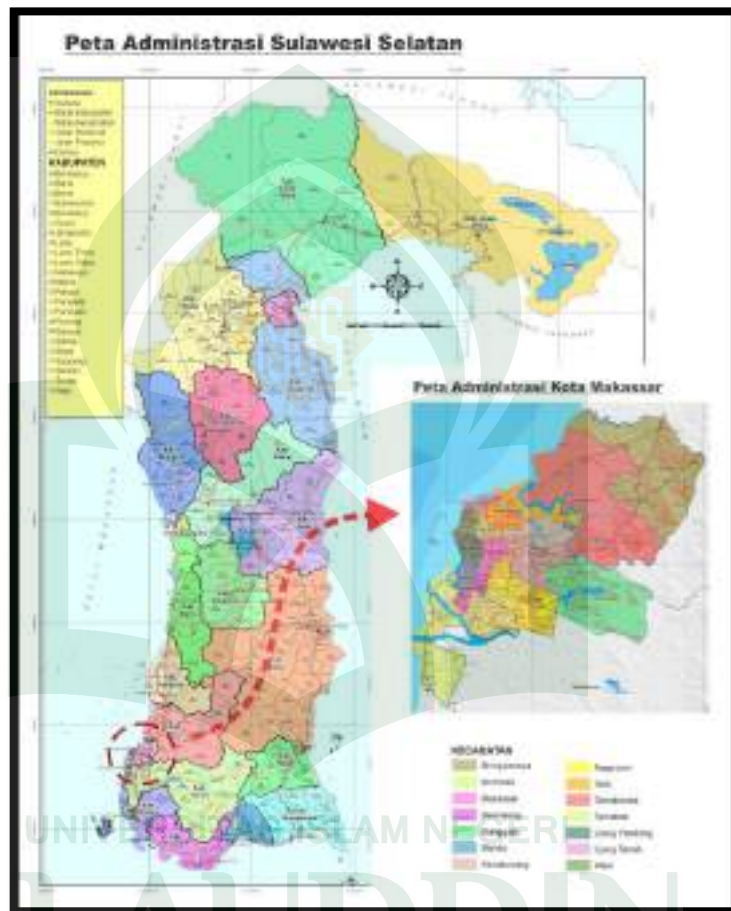
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

BAB III

TINJAUAN KHUSUS

A. Tinjauan Khusus Kota Makassar

1. Keadaan geografis



Gambar III. 1. Peta letak Kota Makassar
(Sumber: olah data literatur)

Dengan luas 175,77 km² persegi yang meliputi 14 Kecamatan, Kota Makassar terletak antara 119°24'17'38" bujur timur dan 5°8'6'19" lintang selatan. Dengan batas-batas administrasi sebagai berikut:

Sebelah utara	: Kabupaten Maros
Sebelah timur	: Kabupaten Maros
Sebelah selatan	: Kabupaten Gowa
Sebelah barat	: Selat Makassar

2. Kondisi topografi

Kondisi topografi Kota Makassar memiliki ciri-ciri tanah relatif datar, bergelombang, berbukit dan berada pada ketinggian 0-25 mpdl dengan tingkat kemiringan lereng berada pada kemiringan 0-15%.

Tabel III.I.
Posisi dan Tinggi Wilayah Diatas Permukaan Laut

KODE WILAYAH	KECAMATAN	BUJUR	LINTANG	TINGGI DPL
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
010	MARISO	5°9'05"	119°24'30"	1-4
020	MAMAJANG	5°9'59"	119°25'04"	1-5
030	TAMALATE	5°10'30"	119°24'28"	1-6
031	RAPPOCINI	5°11'20"	119°26'30"	2-6
040	MAKASSAR	5°8'40"	119°25'25"	1-4
050	UJUUNG PANDANG	5°8'15"	119°24'27"	1-3
060	WAJO	5°7'45"	119°24'40"	1-4
070	BONTOALA	5°7'54"	119°25'24"	1-4
080	UJUNG TANAH	5°7'47"	119°25'23"	1-4
090	TALLO	5°7'16"	119°26'10"	1-3
100	PANAKUKANG	5°9'40"	119°27'35"	1-13
101	MANGGALA	5°10'03"	119°29'29"	2-22
110	BIRINGKANAYA	5°4'50"	119°30'10"	1-19
111	TAMALANREA	5°8'25"	119°29'31"	1-22

(Sumber: Kantor Badan Pertanahan Nasional 2014)

3. Rencana Umum Tata Ruang Kota Makassar

Tujuan pembangunan Kota Makassar yakni pelaksanaan konsep tata ruang yang merujuk pada potensi dasar daerah. Yang diarahkan terciptanya Kota pantai, dijabarkan dalam penentuan fungsi kota baik dominan maupun fungsi penunjang yang dibagi menjadi dalam sembilan Detail Tata Ruang Kota (DTRK) tahun 2013.

KETERANGAN :

No	BWK	Kecamatan	Fungsi utama	Fungsi penunjang
1	A	Ujung Pandang, Bontoala, Wajo, Makassar, Mariso, Dan Mamajang	Kawasan pusat kota	Rekreasi, Pemerintahan kota, permukiman
2	B	Panakukang, Rappocini, Manggala	Jasa pelayanan sosial/ umum	Permukiman, pendidikan tinggi, RTH, pariwisata
3	C, E	Tamalanrea	Riset dan pendidikan tinggi permukiman	Industri, perdagangan, jasa pelayanan sosial/ umum, permukiman, jasa pelayanan kesehatan
4	D, F	Biringkanaya	Industri dan permukiman	Militer, RTH perkebunan
5	G	Tallo	Pariwisata dan RTH	Jasa pelayanan sosial/ umum, permukiman, jasa pelayanan kesehatan
6	H	Ujung tanah	Transportasi laut (pelabuhan)	Pariwisata, militer, permukiman
7	I, J, K, L,	Tamalate	Bisnis global, pariwisata, budaya, dan olahraga	Perdagangan, permukiman, transportasi darat, (AKDP), pendidikan tinggi
8	M	Lakkang	Kawasan lindung	

(Sumber: BAPPEDA Kota Makassar 2014)

4. Kependudukan

Penduduk Kota Makassar tahun 2013 tercatat sebanyak 1.408.072 jiwa yang terjadi dari 696.086 laki-laki dan 6.711.986 perempuan. Sementara itu jumlah penduduk Kota Makassar tahun 2012 tercatat sebanyak 1.369.606 jiwa. Komposisi penduduk menurut jenis kelamin dapat ditunjukkan dengan rasio jenis kelamin penduduk Kota Makassar yaitu 97, 77% yang berarti setiap 100 penduduk wanita terdapat 98 penduduk laki-laki.

Penyebaran penduduk Kota Makassar dirinci menurut kecamatan, dapat dilihat pada tabel

Table III. 2.
Penyebaran penduduk dirinci menurut Kecamatan

KODE WILAYAH	KECAMATAN	PENDUDUK		LAJU PERTUMBUHA N PENDUDUK
		2012	2013	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
010	MARISO	56.524	56.578	0,42
020	MAMAJANG	59.170	58.578	-0,52
030	TAMALATE	176.947	182.939	2,30
031	RAPPOCINI	154.184	156.665	1,21
040	MAKASSAR	82.027	81.054	-0,26
050	U. PANDANG	27.201	26.477	-0,53
060	WAJO	29.630	27.556	-2,09
070	BONTOALA	54.515	52.631	-0,97
080	UJUNG TANAH	47.129	46.836	0,11
090	TALLO	134.783	138.419	1,01
100	PANAKUKANG	142.308	144.997	0,85
101	MANGGALA	122.838	130.943	3,80
110	BIRINGKANAYA	177.116	195.906	5,31
111	TAMALANREA	105.234	108.984	1,84

7371	MAKASSAR	1.369.606	1.408.072	1,68
------	----------	-----------	-----------	------

(Sumber: Badan Pusat Statistik berdasarkan Makassar dalam Angka 2014)

Dari tabel dapat disimpulkan bahwa penduduk terkonsentrasi di wilayah Kecamatan Biringkanaya sebanyak 195.906 atau sekitar 13,91% dari total penduduk, disusul dengan Kecamatan Tamalate dengan 182.939 (12,99%), dan terendah di Kecamatan Ujung Pandang dengan 26.477 (1,88%).

Jika dipantau dari kepadatan penduduk, Kecamatan Makassar yang terdapat yaitu 32.164 jiwa/km², disusul dengan Kecamatan Mariso dengan 31.087 km², sedangkan Tamalanrea meruakan kecamatan dengan kepadatan penduduk terendah sekitar 3.424 km²

Wilayah-wilayah dengan kepadatan penduduknya masih rendah tersebut masih memungkinkan untuk pengembangan daerah permukiman terutama di 3 (tiga) Kecamatan yaitu Biringkanaya, Tamalanrea, dan Manggala.

B. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dalam perancangan taman edukasi profesi anak dipertimbangkan sesuai dengan fungsi bangunan yaitu sebagai sarana permainan yang edukatif sekaligus rekreatif bagi anak-anak.

Adapun sebagai dasar pertimbangan untuk pemilihan lokasi adalah sebagai berikut:

- Peruntukan lahan sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Makassar, dengan penentuan fungsi utama ataupun pendukung memiliki unsur kegiatan pendidikan atau rekreasi.
- Aksebilitas dan pencapaian lokasi ke daerah lainnya.
- Potensi lokasi yang dapat mendukung keberadaan taman rekreasi edukutatif edukasi.
- Adanya kelengkapan sarana dan prasarana infrastruktur Kota.

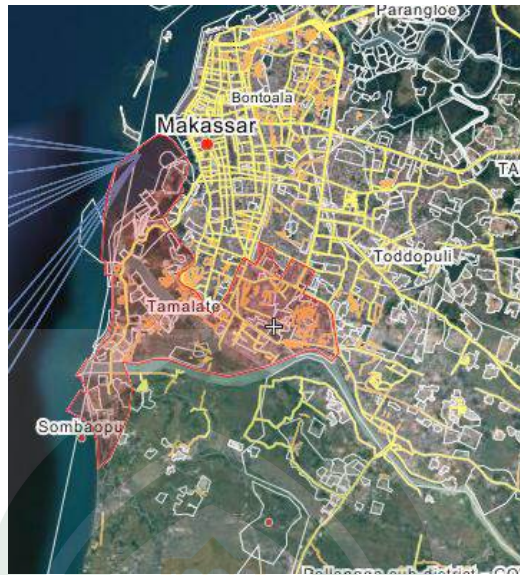
Berdasarkan pertimbangan diatas maka dalam penentuan lokasi diharapkan dapat memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Sesuai dengan peruntukan lahan pada RTRW kota Makassar, yaitu lahan dengan fungsi pendidikan atau rekreasi.
2. Berada pada wilayah yang dilalui kendaraan umum maupun pribadi.
3. Lokasi berdekatan dengan faktor-faktor penunjang keberadaan taman rekreasi edukatif seperti lokasi pariwisata dan pendidikan.
4. Tersediannya jaringan infrastruktur kota seperti air bersih, listrik, dan telepon.

Dengan mengacu pada dasar pertimbangan di atas, kemudian dilakukan analisa dengan memperhatikan tata guna lahan sekarang maupun yang akan datang dan keadaan lingkungan sekitarnya, maka diperoleh lokasi yang sesuai dengan peruntukan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar yakni Kecamatan Tamalate.

Kecamatan Tamalate merupakan kawasan yang digolongkan dalam BWK (Bagian Wilayah Kota) J, dengan fungsi utama sebagai pusat pariwisata, budaya, dan olahraga. Adapun fungsi penunjangnya adalah sebagai berikut:

5. Zona perdagangan, permukiman, transportasi darat, dan pendidikan tinggi.
6. Merupakan kawasan kota mandiri dan berada di wilayah sub urban dengan fasilitas-fasilitas akomodasi, rekreasi dan hiburan.
7. Memiliki infrastruktur dan jaringan utilitas kota yang baik.
8. Berdekatan dengan zona pariwisata dan perdagangan.



Gambar III. 3. Peta lokasi terpilih (Kecamatan Tamalate)
(Sumber: www.wikimapia.com, 2016)

C. Analisis Pemilihan Tapak

Untuk mendapatkan tapak yang sesuai dengan peruntukan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar, terdapat beberapa aspek penilaian yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan tapak antara lain:

1. Peruntukan lahan untuk sesuai dengan Rencana Tata Ruang Kawasan (RTRW) Tamalate dengan fungsi lahan sebagai area komersial dan pariwisata.
2. Luasan lahan mendukung.
3. Jaringan transportasi umum yang menjangkau tapak.
4. Pencapaian tapak dari jalan utama.
5. Tinjauan persyaratan teknis tapak dan lingkungan, misalnya tingkat kebisingan lingkungan relatif rendah, struktur tanah dan topografi yang memungkinkan, serta arah angin yang memungkinkan mendapat udara bersih

Dari dasar pertimbangan di atas, maka diperoleh kriteria untuk menentukan tapak yaitu:

1. Sesuai dengan RTRK Tanjung Bunga, dengan fungsi lahan untuk area pariwisata.

2. Luasan pada tapak mencukupi untuk taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis Makassar, juga untuk pengembangan sarana kedepannya.
3. Tapak dilalui oleh jaringan transportasi umum.
4. Pencapaian dari jalan raya relatif dekat, terutama bagi pejalan kaki.
5. Kondisi tanah mendukung, mencakup keadaan kontur, daya dukung tanah dan sebagainya.
6. Berdekatan dengan sarana pendukung lain, seperti tempat hiburan atau pariwisata.

Berdasarkan kriteria-kriteria diatas, maka diperoleh lokasi yang sesuai dengan kriteria-kriteria di atas yaitu tapak yang terpilih berada di antara Trans Studio Mall dan GTC.



Gambar III. 4. Peta Tapak terpilih (Kecamatan Tamalate)
(Sumber: o;ah data literature, 2016)

1. Topografi

Secara topografi, tapak memiliki kondisi tanah yang relatif datar, tapak merupakan daerah pertemuan antara pantai dan Waduk Je'neberang. Menyebabkan dibeberapa titik terdapat genangan air dan dimanfaatkan

warga sebagai tempat memancing, kondisi tapak umumnya rata dan terdapat pepohonan yang tumbuh disekitar.

Adapun batas-batas wilayah tapak yaitu

Utara : Tanah kosong.

Timur : Waduk Je'neberang.

Selatan : Tanah kosong dan Pantai Wisata Akkarena.

Barat : Tanah kosong dan Selat Makassar.

a. Iklim

Berdasarkan pencatatan Stasiun Maritim Paotere, secara rata-rata kelembaban udara sekitar 78 %, temperature udara sekitar 21,2°-33,2°c, dan kecepatan rata-rata kecepatan angin 4,1 knot.



Gambar III. 5. Lokasi terpilih
(Sumber: olah data literature, 2016)



Gambar III. 6. Kondisi Topografi
(Sumber: olah data literatur, 2016)

2. Potensi

Tapak merupakan sebidang atau setapak tanah dengan batas-batas yang jelas, dengan kondisi permukaan serta ciri-ciri istimewa yang dimiliki oleh lahan tersebut. Potensi sekitar tapak merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam memilih tapak. Potensi yang dapat dikembangkan pada tapak terpilih yaitu view yang menghadap ke laut serta dekat dengan kawasan pariwisata, dan pusat perbelanjaan.



Gambar III. 6. Tapak terpilih
(Sumber: olah data literature, 2016)

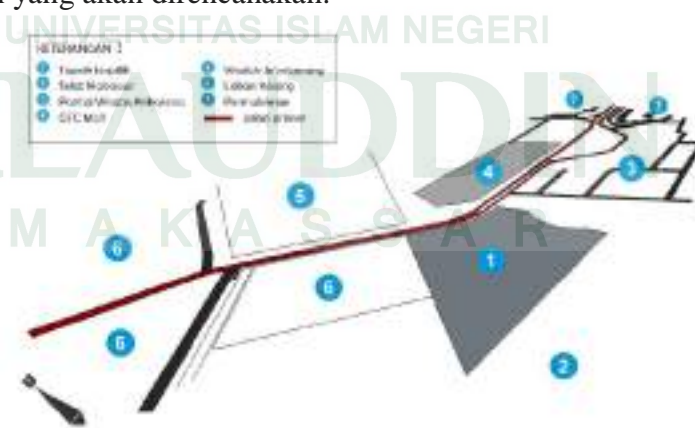
3. Luasan Tapak



Gambar III. 7. Gambar ukuran tapak
(Sumber: olah data literatur, 2016)

4. Lingkungan Tapak

Tapak terpilih terletak di Jalan Metro Tanjung Bunga, Kecamatan Tamalate. Berdasarkan analisis lingkungan tapak, terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tapak yaitu tapak dekat dengan kawasan pariwisata, perbelanjaan dan permukiman. Sedangkan kekurangannya yaitu tapak merupakan kawasan reklamasi yang akan berpengaruh terhadap konstruksi bangunan yang akan direncanakan.

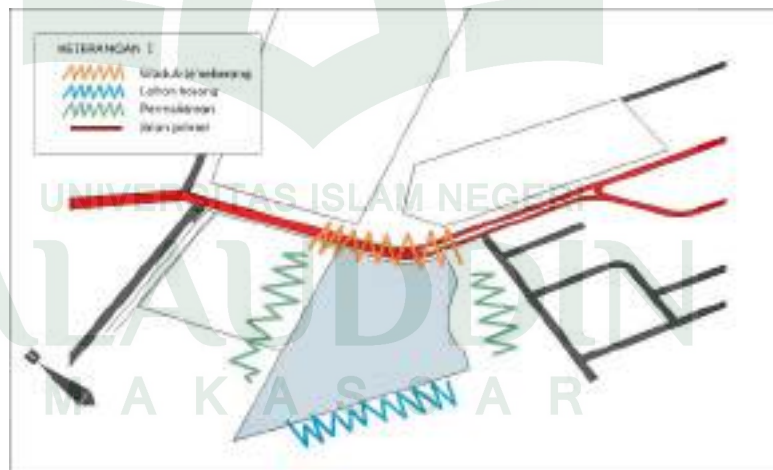


Gambar III. 8. Lngkungan tapak
(Sumber: olah data literatur, 2016)



Gambar III. 9. Kondisi di sekitar tapak
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

5. Kebisingan



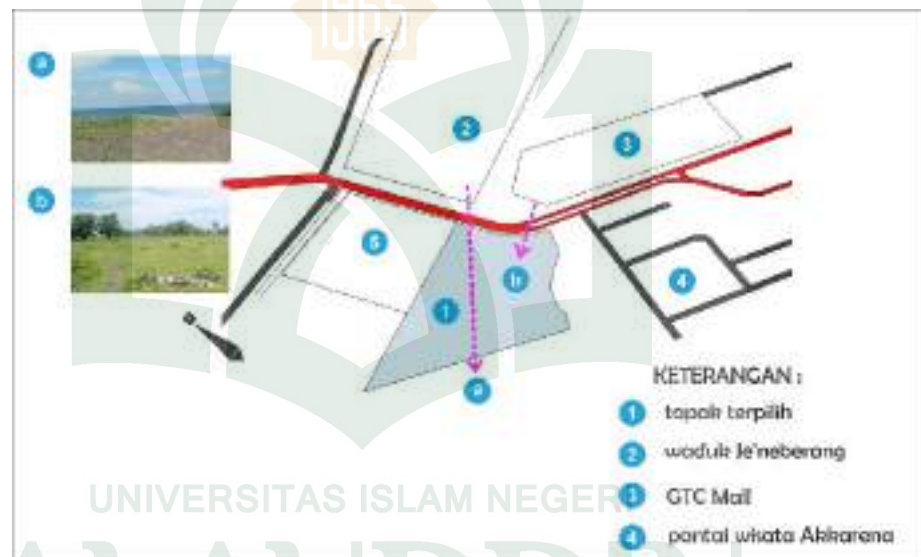
Gambar III.10. Analisis kebisingan pada tapak
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

Kebisingan adalah faktor lingkungan yang dapat mengakibatkan ketidak nyamanan disaat melebihi ambang batas dan dapat mempegaruhi perencanaan awal tapak. (Afdillah 2011:67). Berdasrakan hasil pengamatan diketahui bahwa tingkat kebisingan yaitu yaitu dari Jalan

Metro Tanjung Bunga, yang merupakan jalan primer dua arah, dan dilewati oleh banyak kendaraan. Sedangkan tingkat kebisingan yang sedang berasal dari arah utara yaitu tapak kosong dan dari arah selatan yaitu Pantai Wisata Akkarena yang dibatasi oleh vegetasi. Tingkat kebisingan rendah yaitu berasal dari arah barat kawasan yaitu selat Makassar.

6. View ke arah tapak

Analisis terhadap view kearah tapak akan dimaksimalkan sehingga dapat menjadi tolak ukur dan pertimbangan. Tolak ukur dan pertimbangan tersebut yang nantinya digunakan untuk memposisikan fasade bangunan yang menarik yaitu view dari waduk Je'neberang dan dari Jalan Metro Tanjung Bunga.



Gambar III.11. Analisis view kearah tapak pada tapak
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

7. View ke dalam tapak



Gambar III.12. Analisis view kedalam tapak pada tapak
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

Analisis view ke luar tapak bertujuan untuk menentukan orientasi bangunan dan bukaan bangunan demi memaksimalkan potensi view dari dalam keluar tapak. View keluar tapak didominasi oleh view sawah yaitu dari arah timur dan barat. Arah timur yaitu Waduk Je'neberang dan arah barat yaitu Selat Makassar.

8. Vegetasi



Gambar III.13. Analisis vegetasi di sekitar tapak
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

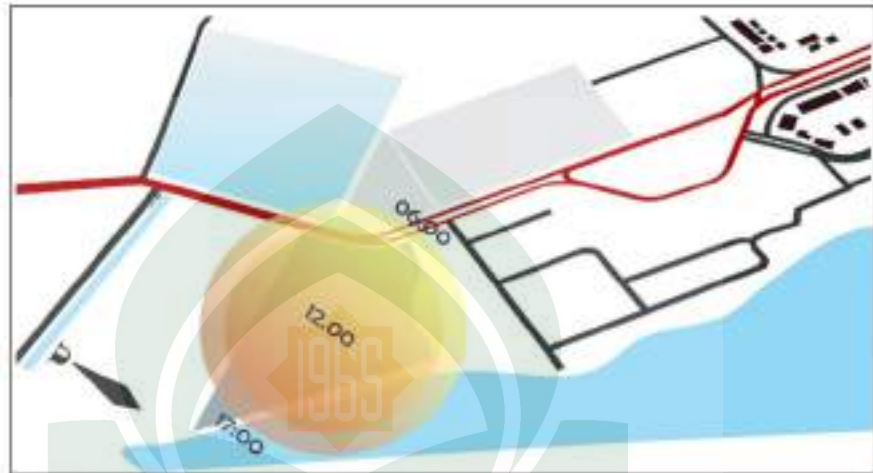
9. Analisis iklim

Analisis iklim terbagi atas analisis orientasi matahari dan arah angin

a. Orientasi matahari

Orientasi matahari dapat berpengaruh pada perancangan yang berkaitan dengan tingkat kenyamanan pengguna bangunan. Seperti cahaya matahari pada pukul 07.00-10.00 yang dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami, sedangkan pada pukul 10.00-17.00 cahaya matahari cenderung dihindari karena mengandung pancaran radiasi. Analisis orientasi matahari merupakan bahan pertimbangan dalam penentuan orientasi bangunan. Orientasi bangunan umumnya dibahas dalam wacana kenyamanan termal ruang dalam dan penggunaan energi. Sisi Timur dan Barat bangunan selalu mendapat perhatian yang terkait dengan radiasi matahari pagi dan sore hari, sehingga pada sisi-sisi tersebut disarankan untuk ditutup oleh dinding agar sinar matahari langsung tidak masuk ke dalam bangunan. Dinding Timur dan Barat berpotensi menyimpan kalor dan

melepaskannya kembali dengan efek mempercepat pemanasan udara pada pagi hari sehingga menaikkan temperatur udara kawasan serta menunda waktu terjadinya temperatur maksimum (Wonorahardjo, 2006:6 dalam Afdillah 2011:70).

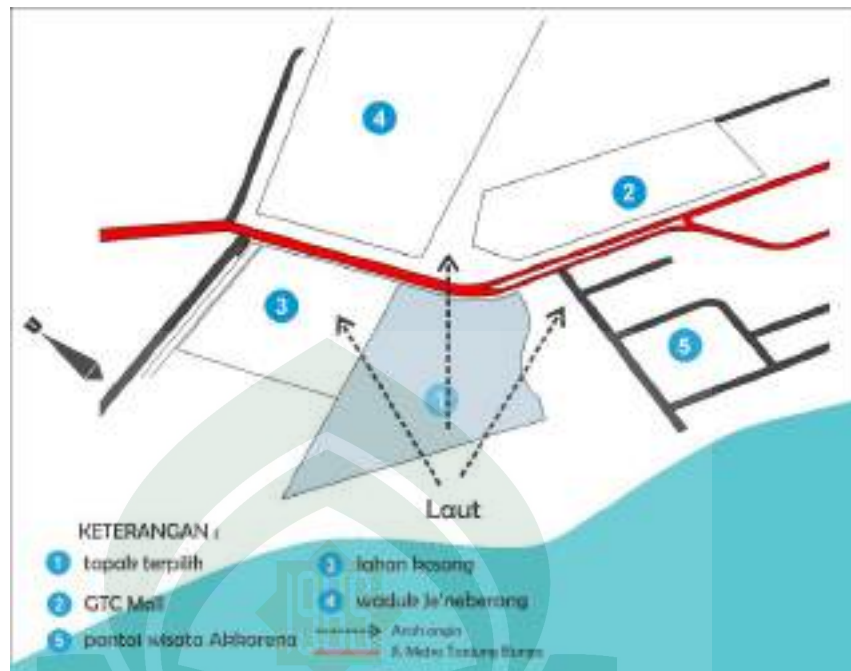


Gambar III.14. Orientasi matahari
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

b. Analisis arah angin

Analisis arah angin bertujuan untuk memaksimalkan penghawaan alami namun system penghawaan alami hanya bisa dinikmati jika vegetasi di dalam tapak juga mendukung agar udara yang terbawa dari arah jalan raya tersaring dan tidak membawa polusi. Menentukan arah dan kecepatan angin dapat diketahui menggunakan skala beaufort dalam satuan knots maupun km/jam.

Berdasarkan data Berdasarkan pencatatan stasiun maritim paotere, secara rata-rata kelembapan udara sekitar 78 %, temperature udara sekitar $21,2^{\circ}$ - $33,2^{\circ}$, dan kecepatan rata-rata 4,1 knot.



Gambar III.15. Arah angin.
(Sumber: olah data lapangan, 2016)



Gambar III.16. Respon dan pengendalian terhadap angin.
(Sumber: olah data lapangan, 2016)

<http://2.bp.blogspot.com/-oXjm2x-ujp8/TyEwDPmGdPI/AAAAAAAAADM/d7AhCI-NNSg/s1600/c.jpg>, 29 Agustus 2016.

D. Analisa Pengolahan Tapak

1. Pola tata massa

Disusun dengan pertimbangan pada:

- 1) Bentuk site yang ada.

- 2) Pola tata massa yang diharapkan adalah dengan tidak melakukan pemisahan kegiatan, hingga jumlah massa bangunan yang dihasilkan tidak terlalu banyak dengan alasan:
 - 1) Pencapaiannya mudah ke segala penjuru, jika massa pada bangunan tidak terlalu banyak dilakukan pemisahan dengan menyatukan keterkaitan pada fungsi dan karakteristik ruang.
 - 2) Efektifitas dan efisiensi dalam pemakaian lahan memberikan kesan dan penampilan bangunan yang terlihat lebih menyatu, rekreatif dan berkesan terbuka.

2. Zoning Tapak

Pembagian zona dalam tapak dilakukan untuk mendapatkan efisiensi dalam memanfaatkan lahan, guna menghindari rancangan yang kurang teratur pengelompokannya dan tidak sesuai dengan tapak, zonasi ditentukan dengan melihat kondisi di lapangan, dimana masing-masing fungsi dikelompokkan dalam beberapa zona, sehingga dapat memudahkan aktivitas pelaku kegiatan.

a. Penzoningan berdasarkan dengan pertimbangan

- 1) Keadaan site.
- 2) Kondisi dari lingkungan sekitar, seperti pola sirkulasi, jenis dan fungsi bangunan, utilitas dan sebagainya.
- 3) Kelompok kegiatan yang berlangsung sekitar tapak

b. Kriteria dalam penzoningan

- 1) Potensi pemanfaatan potensi fisik lahan dan lingkungan sekitar.
- 2) Pemanfaatan potensi alamiah seperti air, sinar matahari, dengan angin.
- 3) Sirkulasi para pelaku kegiatan.
- 4) View dari luar tapak.
- 5) Kegiatan di dalam dan diluar bangunan.

3. Sistem sirkulasi

a. Sirkulasi pejalan kaki:

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan:

- 1) Kemudahan, kenyamanan, dan keamanan bagi pejalan kaki (diusahakan agar manusiawi, terarah, dan jelas serta sedapat mungkin tidak terjadi *crossing* dengan sirkulasi kendaraan).
- 2) Jalur pejalan kaki tidak jauh dari arah masuk tapak dan bangunan.

b. Sirkulasi kendaraan

Dipengaruhi oleh:

- 1) Jumlah dan jenis kendaraan yang akan ditampung
- 2) Sirkulasi barang

Hal hal yang harus dipertimbangkan:

- a) Keamanan barang.
- b) Kelancaran arus barang (kendaraan pengantar barang yang pada umumnya memilih ukuran lebih besar dibanding dengan kendaraan pribadi).

4. Pencapaian

Analisis pencapaian agar dapat diperoleh arahan yang jelas mengenai penentuan pintu masuk dan pintu keluar bagi sirkulasi pengunjung, pengelola dan barang.

1) *Main entrance*

Merupakan pintu masuk utama sebagai jalan masuk dari luar tapak menuju ke dalam tapak

2) *Side entrance*

Merupakan pintu masuk alternative, untuk pencapaian dari dalam tapak ke luar tapak

3) *Service entrance*

Pencapaian bagi kegiatan servis, khususnya barang

5. Ruang luar dan lingkungan

Faktor yang mempengaruhi penataan luar:

- a. Sebagai pendukung penampilan bangunan.
- b. Membentuk ruang tengkap visual.
- c. Sebagai penghijauan atau vegetasi
- d. Pengaruh sirkulasi kendaraan dan pedestrian.

- e. Sebagai ruang pengikat berbagai kegiatan dalam tapak.
- f. Sebagai pelindung, peneduh dari polusi udara serta polusi udara serta suara

Untuk Taman Rekreasi Edukatif, pengelolaan ruang luar terbagi atas:

a. Ruang luar aktif

Ruang luar yang digunakan sebagai wadah kegiatan bermain outdoor yaitu taman bermain dan kegiatan lain seperti kafetaria, jalur pedestrian dan parkir

b. Ruang luar pasif


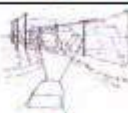




Ruang luar yang tidak bisa dipakai untuk kegiatan tertentu melainkan sebagai unsur pengontrol aspek iklim yang berpengaruh terhadap bangunan penghijauan dan daerah resapan air, sebagai elemen visual dari ruang dalam, sebagai pengendali terhadap polusi dan bising.

Elemen-elemen penunjang:

1) Elemen lunak

Kelompok penutup tanah berupa rumput-rumputan hingga tanaman/pohon yang berfungsi sebagai vegetasi adalah berikut:

- a) Tanaman pohon inggi, berbatang kayu, besar, cabang jauh dari anah, tinggi > 3 m.
- b) Tanaman perdu, berkayu, tumbuh menyemak, bercabang mulai di muka tanah, berakar dangkal, 1-3 m
- c) Tanaman semak, batang tidak berkayu, bercabangan dekat dengan tanah, berakar dangkal, 50 cm -1 m.
- d) Tanaman rumput-rumputan, menjaga kelembaban, erosi dan struktur tanah.
- e) Tanaman merambat, ada yang memerlukan penunjang untuk rambatan, ada yang tidak.
- f) Tanaman air.

Fungsi	Gambar
Tanaman peneduh percabangan mendatar daun lebat, tidak mudah rontok, 3 macam (pekat, sedang, transparan)	 Gambar. Vegetasi Peneduh
Tanaman pengarah, bentuk tiang lurus, tinggi, sedikit tidak bercabang, tajuk bagus, penentu pandang, pengarah jalan, pemecah angin	 Gambar. Vegetasi Pengarah
Tanaman dapat digunakan untuk membentuk kesan <i>privacy</i> yang dibutuhkan oleh manusia.	 Gambar. Privacy
Tanaman pembatas, tinggi 1-2m, pembentuk bidang dinding, pembatas pandang, penyekat pandangan buruk, jenis semak atau rambat.	 Gambar. Ground Cover
Tanaman pengatap, massa daun lebat, percabangan mendatar, atap ruang luar, bisa diperoleh dari tanaman menjalar.	 Gambar. Vegetasi Pengatap
Tanaman penutup tanah, melembutkan permukaan, membentuk bidang lantai pada ruang luar, penyaring debu, pengendali suhu dan iklim.	 Gambar. Tanaman sebagai Filter

Gambar III. 16. Fungsi tanaman sebagai elemen-elemen penunjang
(Sumber: Rasdyana, 2010:56)

2) Elemen keras

Batu batuan sebagai pembentuk irama pada jalur pedestrian pada taman bermain *outdoor*. Penataan berdasarkan warna atau tekstur serta ukuran untuk membentuk kesan atraktif, diimbangi dengan ketinggian untuk merubah kesan rata.

3) Elemen dekorasi

a) Kolam air mancur

Sebagai elemen statis yang memberikan efek menyejukkan, menenangkan dan memberi kesegaran.

b) Lampu

Untuk pedestrian dan parkir menggunakan lampu merkuri, lampu taman pada taman. Lampu *spot light* pada kolam air mancur dan pada bangunan, dan lampu pijar pada *entrance* dan sekasar bangunan

c) *Sculpture*

Diletakkan ditempat-tempat tertentu sehingga dapat menjadi *point of interest*

6. Kriteria penempatan area parkir

Adapun kriteria penempatan area parkir adalah sebagai berikut:

- a. Terletak pada area dengan tingkat kebisingan yang tinggi, orientasi penempatan sebagai pemisah antara jalur jalan dengan bangunan.
- b. Sebagai *space* penerima bagi pengunjung sebelum mencapai bangunan. Pencapaian relatif mudah ke area lain
- c. Besaran area dapat menampung dan sesuai dengan kebutuhan.

7. Struktur bangunan

a. Struktur bawah

Pondasi yang digunakan pada perancangan taman ini adalah pondasi garis dan *poor plat* untuk bagunan permanen.

b. Struktur tengah

Struktur tengah menggunakan kolom dan dinding, besar kolom yang digunakan tergantung pada jumlah lantai bangunan.

c. Struktur atas

Struktur atas menggunakan rangka kuda-kuda kayu, karena taman ini bernuansa tradisional maka penggunaan sebagian struktur masih menggunakan material kayu yang bersifat tradisional sama halnya dengan atap yang menggunakan bahan tradisional pula sehingga tercipta kesan tradisional.

8. Utilitas kawasan

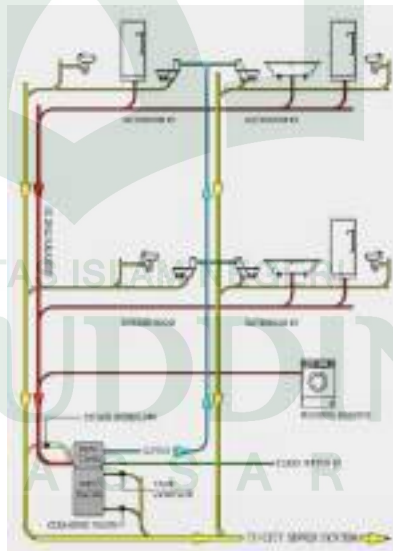
Konsep utilitas yang digunakan di dalam Taman Rekreasi Edukatif ini adalah utilitas yang *eco-friendly* (ramah lingkungan). Ramah

lingkungan disini maksudnya adalah hemat sumber daya dan energi yang dikonsumsi dalam operasional utilitas tersebut

a. Jaringan air bersih dan air kotor

Sistem distribusi air bersih yang digunakan pada Taman Rekreasi Edukatif adalah sistem *up feed* mempertimbangkan tinggi bangunan maksimal hanya 2 lantai. Sumber air berasal dari sumur dalam (*deep well*) sendiri. Jaringan air bersih menggunakan *ground tank* sehingga terdapat persediaan air yang dapat dipakai sewaktu-waktu dan menghemat energi karena tidak perlu memompa air setiap saat.

Penyediaan air bersih di dalam kamar mandi, khususnya untuk pemakaian closet dan urinal akan menggunakan *grey water*. *Grey water* adalah hasil pemakaian air pertama kali. Sistem daur ulang *grey water* dan distribusi BRAC sistem. Sistem ini dapat menghemat air 35 – 40 % pemakaian air umumnya.



Gambar III. 17. cara kerja BRAC *grey water* sistem

(Sumber: <http://greenbuildingsupply.com>)

Keterangan :

Garis merah : grey water

Garis biru : air daur ulang

Garis kuning: air kotor

Air hujan juga akan ditampung terlebih dahulu sebagai *grey water* dengan tangki berbeda untuk kebutuhan utama menyiram tanaman dan dapat juga dialokasikan ke dalam kamar mandi.

b. Sistem pembuangan sampah

Sistem pembuangan sampah pada taman ini yaitu menggunakan tempat penampungan sampah yaitu tempat pembuangan sampah sementara. Sampah yang di hasilkan akan ditampung di tempat pembuangan sampah dan kemudian di angkut menggunakan truk pembuangan sampah dan dibuang ke tempat pembuangan sampah kota.

c. Sistem proteksi kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan dalam Taman Rekreasi Edukatif ini adalah sebagai berikut.

1) *Mini tector system*

Mempertimbangkan bentuk bangunan yang multi massa, *Mini tector system* memudahkan mengetahui titik kebakaran.

2) *Smoke and heat detector*

Sistem *Smoke and heat detector* dalam Taman Rekreasi Edukatif ini merupakan sistem otomatis yang terhubung dengan *wet sprinkler system*. Ketika terjadi kebakaran. Kepala *sprinkler* otomatis akan pecah dan mengeluarkan air.

1. *Hydrant system*

Taman Rekreasi Edukatif melengkapi sistem proteksi kebakaran dengan penyediaan *hydrant* pada luar bangunan dan *hydrant box* di dalam ruangan.

E. Pendekatan Perancangan.

1. Pengelompokan area berdasarkan sifat

Berdasarkan sifat yang akan diwadahi pada taman rekreasi edukatif anak, maka fasilitas terbagi menjadi beberapa sifat:

Table III. 4.

Table pengelompokan ruang berdasarkan sifat ruang

Sifat	Kelompok ruang
privat	Ruang pengelola taman <i>CV & OB</i> Ruang janitor
Publik	Museum Parkir Ruang penerimaan Amphitheater Gazebo ATM <i>centre</i> Taman bermain Toilet umum
Semi publik	Masjid
servis	Ruang MEE CS dan OB Keamanan

(Sumber: olah data literatur, 2016)

2. Analisa kebutuhan ruang

Pengadaan kebutuhan ruang dengan menggunakan beberapa jenis faktor pertimbangan

- Lingkup pelayanan, mengklasifikasikan macam dan jenis kegiatan yang akan ditampung.
- Pelaku kegiatan.
- Aktivitas kegiatan.
- Ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan.

Adapun kegiatan identifikasi kegiatan pada Taman Rekreasi Edukatif Anak bernuansa Bugis-Makassar adalah sebagai berikut:

a. pelaku kegiatan

1) Pengunjung

Untuk pengunjung dibagi sesuai dengan kepentingannya:

a) Pengunjung aktif

Merupakan partisipasi yang ikut berperan langsung di tiap kegiatan yang berlangsung yaitu anak-anak dengan kriteria usia 4-13 tahun.

b) Pengunjung pasif

Pengguna/pemakai fasilitas yang tersedia, yaitu orang tua yang mendampingi anaknya dan anak-anak lain yang ikut berpartisipasi langsung dalam kegiatan hanya sebatas penikmat saja.

2) Pengelola

a) Direksi

- Mengelola seluruh proses kegiatan pelayanan yang dilakukan.
- Mengadakan promosi atau pengenalan tentang objek yang disediakan.
- Mengadakan hubungan dengan masyarakat, instansi yang berhubungan dengan kegiatan yang ada.
- Mengadakan pertemuan rapat dan sejenisnya dengan staff tentang program kegiatan yang akan dilaksanakan.

b) Adminisrasi

Mengurus administrasi keuangan dan personalia, memberikan informasi dan melayani tamu, mengurus kelancaran operasional serta pengendalian kegiata.

c) Karyawan/pelayanan umum.

- Memeberikan informasi atau petunjuk kepada pengunjung tentang fasilitas ang ada.
- Melayani dan mengawasi kelangsungan kegiatan.
- Melayani dan menyediakan kebutuhan para pengunjung

Table III. 5.

**Tabel kebutuhan ruang Taman Rekreasi Edukatif Anak bernuansa Bugis
Makassar**

Lingkup pelayananan	Pelaku	Aktivitas	Ruang
Kegiatan utama bermain/belajar	Anak usia 4-13 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi • Mendengarkan cerita • Mencari informasi • Masuk ke museum • Istirahat/ makan siang • Mencari informasi lebih • Buang air kecil/ besar • Mengobrol dan bersantai • Membeli oleh oleh • Bermain • Bersosialisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerbang masuk • Tempat parkir • Membeli tiket • R. penitipan barang • Museum • Teater • Taman • Kafetaria • Gift shop • Taman • Lavatory
Kegiatan penunjang	Orang tua/ pengantar	<ul style="list-style-type: none"> • Datang ke taman • Memarkir kendaraan • Membeli tiket • Mencari informasi • Menitipkan barang • Masuk ke museum • Bersantai • Membeli oleh-oleh • Istirahat makan siang • Buang air kecil/besar • Shalat 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerbang masuk • Tempat parkir • Ruang penjualan tiket • Ruang informasi • Tempat penitipan barang • Museum • Taman • Gift shop • Kafetaria • Gift shop • mesjid
Kegiatan pengelola	Bagian administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • masuk ke taman • Bertugas mengelola • Memarkir kendaraan • Rapat • Istirahat/ makan siang • Buang air kecil/ besar • Shalat 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerbang masuk • R. pengelola • Tempat parkir • Rruang rapat • Kafetaria • Lavatory • Mesjiid

Fasilitas penerima	Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke taman • Memarkir kendaraan • Menerima tamu • Istirahat/makan siang • Buang air kecil/besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerbang masuk • Tempat parkir • Ruang penerima • Kafetaria • Lavatory
Fasilitas servis	OB	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke taman • Memarkir kendaraan • Menitipkan barang • taman Membersihkan kawasan taman • shalat 	<ul style="list-style-type: none"> • gerbang masuk • Tempat parkir • Ruang CS & OB • Ruang janitor • Masjid
Fasilitas keamanan	security	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke taman • Memarkir kendaraan • Menitipkan barang • Menjaga keamanan taman 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerbang masuk • Tempat parkir • Tempat penitipan barang • Ruang keamanan

(Sumber: olah data literatur, 2016)

3. Analisa besaran ruang

Jumlah pengunjung pada Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar di Makassar dipengaruhi jumlah penduduk, terutama anak-anak yang menjadi sasaran utama perancangan.

Tabel III. 6.

Jumlah anak usia 0-14 tahun di kota Makassar

Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(3)
0-4	63.457	61.209	124.666
5-9	80.560	63.577	144.137
10-14	64.914	75.503	140.417
Jumlah			409.220

Sumber: badan pusat statistik berdasarkan Makassar dalam angka 2014

Laju pertumbuhan penduduk 1,68%, perhitungan jumlah pengunjung diprediksi sampai tahun 2028. Hal ini untuk mengantisipasi

pertambahan jumlah pengunjung yang akan meningkat hingga tahun 2028, yaitu:

$$Pt = Po (1+r)^n$$

Keterangan:

Pt = Prediksi jumlah penduduk yang akan datang.

Po = Jumlah penduduk saat ini

r = Presentasi laju pertumbuhan penduduk

n = Selisih tahun sekarang dengan tahun yang diprediksi

Jadi berdasarkan tabel diatas, jumlah penduduk anak-anak (dari usia 0-14 tahun) di Kota Makassar tahun 2013 sebanyak 409.220 jiwa dengan laju perkembangan 1,68%, maka jumlah penduduk pada tahun 2028 adalah:

$$\begin{aligned} Pt &= 409.220 (1+1,68\%)^{15} \\ &= 409.220 (1,0168)^{15} \\ &= 409.220 (1,284) \\ &= \mathbf{525.400 \text{ jiwa}} \end{aligned}$$

Sebagai bangunan dengan fungsi yang mirip sebagai pendukung taman bermain, Trans Studio Makassar digunakan sebagai pembanding. Sehingga untuk menghitung potensi pengunjung taman, jumlah pengunjung pada Trans Studio Makassar digunakan untuk mengetahui jumlah pengunjung untuk 15 tahun mendatang. Dari pengunjung yang berkisar antara 2.000-3.000 orang dalam sehari, persentase jumlah pengunjung pada Trans Studio dari Makassar usia sekolah adalah 40%, dengan perhitungan:

Jumlah pengunjung anak-anak di Trans Studio:

$$3000 \times \frac{40}{100} = \mathbf{1.200 \text{ orang/ hari.}}$$

Untuk menentukan besaran ruang terdapat faktor-faktor yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- Fungsi ruang.
- Peralatan yang dibutuhkan.
- Jumlah pelaku yang ditampung.
- Efektivitas gerak.
- Standar besaran ruang

Standar besaran ruang yang digunakan mengacu pada standar ketentuan luas (m^2/orang) dan besaran perabot dalam beberapa literatur seperti: Data Arsitek oleh Ernest Neufert dan asumsi penulis berdasarkan analisa yang telah dilakukan.

Tabel III. 7.

Tabel besaran ruang Taman Rekreasi Edukatif Anak bernuansa Bugis Makassar

Bangunan utama				
Museum				
Kelompok ruang	Nama ruang & perhitungan luasan ruangan	Standar	Sirkulasi	Luas (m^2)
PENERIMAAN	<ul style="list-style-type: none"> Lobby Kapasitas 200 orang Standar gerak = 0.65 m^2 Kebutuhan ruang gerak = $200 \times 0.65 = 130 \text{ m}^2$ 	DA	150 %	325 m^2
	<ul style="list-style-type: none"> Loket Perhitungan kapasitas 1000 orang Terbagi dalam 5 kelompok = 200 orang 1 loket melayani 50 orang = 4 loket Standar 3 m^2 	A	20 %	14,4 m^2
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang antrian 1 loket 1 baris antrian = 4 baris, 50 orang/baris Standar gerak = $0,28 \text{ m}^2/\text{orang}$ 	DA		56 m^2
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang informasi Kapasitas 2 orang 	DA	20 %	7,7 m^2

	Standar 3,2 m ² / orang			
	• Pos keamanan Kapasitas 4 orang Standar 3,2 m ² / orang	DA	20 %	15,4 m ²
	• Lavatory Perhitungan untuk 1000 orang Standar kebutuhan ✓ Toilet > 1 unit/ 100 orang > 10 unit ✓ Urinal > 1 unit/ 50 orang > 20 unit ✓ Wastafel > 1 unit/ 50 orang > 20 unit Luas lavatory ✓ Toilet > 10 x 1,5 x 1,9 = 28,5 m ² ✓ Urinal > 20 x 0,5 x 0,4 = 4 m ² ✓ Wastafel > 20 x 0,4 x 0,6 = 4,8 m ²	DA	20 %	44,8 m ²
PENUNJANG	• Mushollah 1 Ruang sholat Kapasitas 50 orang Standar 0,85 m ² /orang 1 ruang Wudhu Kapasitas 10 orang Standar 1 m ² /orang	DA/A	30 %	68,25 m ²
	• Gift shop Kapasitas 20 orang Standar ruang gerak 1,6 m ² /orang Ruang administrasi 3 x 3 = 9 m ²	DA/A	20 %	38,4 m ²
	• Lavatory Kapasitas 20 orang ✓ Toilet > 5 x 1,5 x 1,9 = 28,5 m ² ✓ Urinal > 4 x 0,5 x 0,4 = 4 m ² ✓ Wastafel > 2 x 0,4 x 0,6 = 4,8 m ²	DA	10 %	17,7 m ²
PENGELOLA	• Ruang korator/ kepala museum 1 set meja kerja 2 m ² 1 meja diskusi 3,4 m ² 4 kursi > 0,6 x 0,8 x 0,4 = 1,92 m ² 1 set meja, kursi tamu > 3,2 x 2 = 6,8 m ² 1 set almari 4 m ²	DA	40 %	25,3 m ²

	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang manager 1 set meja kerja 2 m² 2 kursi tamu 0,96 m² 1 set meja, kursi tamu > 3,4 x 2 = 6,8 m² 1 set almari 4 m² 	DA	40 %	19,3 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang staf administrasi Kapasitas 20 orang Standar 4,8 m²/ orang 	DA	20 %	115,2 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang staf kurator Kapasitas 5 orang Standar 4,8 m²/ orang 	DA	20 %	28,8 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat Kapasitas 25 orang 	A	20 %	50 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Lavatory Kapasitas 20 orang ✓ Toilet > 5 x 1,5 x 1,9 = 28,5 m² ✓ Urinal > 4 x 0,5 x 0,4 = 4 m² ✓ Wastafel > 2 x 0,4 x 0,6 = 4,8 m² 	DA	10 %	17,1 m²
RUANG PAMER	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran mainan Kapasitas 100 orang Standar 0,72 m² ✓ 100 orang > 100 x 0,72 m² = 72 m² ✓ 50 meja > 50 x 0,98 m² = 50 m² (asumsi ruang pameran) 	DA/A	30 %	158 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran foto Kapasitas 100 orang Standar 0,72 m² 100 orang > 100 x 0,72 m² = 72 m² 	DA	30 %	93,6 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop Kapasitas 50 orang Standar 0,72 m² ✓ 50 orang > 50 x 0,72 m² = 36 m² ✓ 20 meja > 20 x 0,98 m² = 19,6 m² (asumsi) 	DA/A	30 %	72,28 m²
PEMELIHARAAN	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang penyimpanan sementara Asumsi 60 m² 	A	30 %	60 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang konservasi Asumsi 40 m² 	A	30 %	40 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang arsip Kapasitas 2 Lemari arsip 	DA	30 %	93,3 m²

	Standar $0,8 \text{ m} \times 60 \text{ m} = 36 \text{ m}^2$ 2 Lemari arip $\times 3 \times 0,8 \text{ m} \times 60 \text{ m} = \text{m}^2$			
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang registrasi Kapasitas 5 orang 5 orang $\times 5 \times 0,72 \text{ m}^2 = 3,6 \text{ m}^2$ 5 set meja kerja $\times 5 \times 2 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$ 	DA	20 %	16,32 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Lavatory Kapasitas 20 orang ✓ 5 Toilet $\times 5 \times 1,5 \times 1,9 = 14,25 \text{ m}^2$ ✓ 4 Urinal $\times 4 \times 0,5 \times 0,4 = 0,8 \text{ m}^2$ ✓ 2 Wastafel $\times 2 \times 0,4 \times 0,6 = 0,48 \text{ m}^2$ 	DA	10 %	17,1 m ²
SERVIS	<ul style="list-style-type: none"> Ruang MEE Ruang pompa 9 m^2 Ruang trafo dan genset 15 m^2 Ruang control 9 m^2 	A		33 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang AHU Kapasitas 20 unit AHU Standar 1 unit $\times 0,6 \times 2 = 1,2 \text{ m}^2$ 	DA	20 %	28,8 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang cleaning service & office boy Kapasitas 20 orang Gudang peralatan 9 m^2 Loker $\times 20 \times 0,4 \times 0,4 = 3,2 \text{ m}^2$ Kursi panjang $\times 3 \times 1,55 \times 0,8 = 3,72 \text{ m}^2$ 	DA/A	20 %	19,1 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Gudang 3 rak $\times 3 \times 1 \times 2 = 6 \text{ m}^2$ 1 lemari $\times 2 \text{ m}^2$ 	DA/A	20%	24 m ²
KEAMANAN	<ul style="list-style-type: none"> Ruang peralatan keamanan 3 rak $\times 3 \times 1 \times 2 = 6 \text{ m}^2$ 1 lemari 2 m^2 	DA/A	20 %	9,6 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang computer pengawas Kapasitas 3 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ 20 unit monitor pengawas $\times 20 \times 0,2 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ 2 meja $\times 4 \text{ m}^2$ 3 kursi $\times 3 \times 0,6 \times 0,8 = 1,44 \text{ m}^2$ 	DA		11,8 m ²
TOTAL				1520,25 m ²

Bangunan Pengelola				
Kelompok ruang	Nama ruang & perhitungan luasan ruangan	Standar	Sirkulasi	Luas (m ²)
PENGELOLA	<ul style="list-style-type: none"> Ruang korator/ kepala Taman 1 set meja kerja 2 m² 1 meja diskusi 3,4 m² 4 kursi > 0,6 x 0,8 x 0,4 = 1,92 m² 1 set meja, kursi tamu > 3,2 x 2 = 6,8 m² 1 set almari 4 m² 	DA	40 %	19,3 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang staf administrasi Kapasitas 20 orang Standar 4,8 m²/ orang 	DA	20 %	115,2 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang staf kurator Kapasitas 5 orang Standar 4,8 m²/ orang 	DA	20 %	28,8 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang rapat Kapasitas 25 orang 	A	20 %	50 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Lavatory Kapasitas 20 orang ✓ Toilet > 5 x 1,5 x 1,9 = 28,5 m² ✓ Urinal > 4 x 0,5 x 0,4 = 4 m² ✓ Wastafel > 2 x 0,4 x 0,6 = 4,8 m² 	DA	10 %	17,1 m ²
PENERIMAAN	<ul style="list-style-type: none"> Ruang resepsionis Perhitungan kapasitas 1000 orang Terbagi dalam 5 kelompok = 200 orang 1 loket melayani 50 orang = 4 loket Standar 3 m² 	A	20 %	14,4 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang informasi Kapasitas 2 orang Standar 3,2 m²/ orang 	DA	20 %	7,7 m ²
TOTAL			252,5 m ²	

Bangunan Penunjang				
Kelompok ruang	Nama ruang & perhitungan luasan ruangan	Standar	Sirkulasi	Luas (m ²)
AMPHITEATRE	<ul style="list-style-type: none"> Amphiteater 	A	100 %	66 m ²

	Kapasitas tribun 500 orang Diameter 33 m			
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rias pria Kapasitas 20 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ $20 \times 1,6 \text{ m}^2 = 32 \text{ m}^2$ 	DA		32 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rias wanita Kapasitas 20 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ $20 \times 1,6 \text{ m}^2 = 32 \text{ m}^2$ 	DA		32 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rias wanita Kapasitas 20 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ $20 \times 1,6 \text{ m}^2 = 32 \text{ m}^2$ 	DA		32 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang music/sound system Kapasitas 20 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ $5 \times 1,6 \text{ m}^2 = \text{m}^2$ 	DA		32 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang monitor Kapasitas 3 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ 20 unit monitor pengawas $\times 20 \times 0,2 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ 	DA		11,8 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang persiapan Kapasitas 20 orang Standar gerak $1,6 \text{ m}^2$ $20 \times 1,6 \text{ m}^2 = 32 \text{ m}^2$ 	DA		32 m²
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang properti 3 rak $\times 3 \times 1 \times 2 = 6 \text{ m}^2$ 1 lemari 2 m^2 	DA/A	20 %	9,6 m²
TAMAN	<ul style="list-style-type: none"> • Taman Bermain Anak Kapasitas 500 Orang <ul style="list-style-type: none"> › Untuk umur 3-7 tahun - Panjatan - Ayunan kecil (4 ayunan) - Patung mainan - Rumah-rumahan - Lahan pasir - Papan luncur - Kolam pancuran 	SPT/A	30 %	4808,05 m²

	<p>Standar $255,5 \text{ m}^2/50 \text{ orang}$ Untuk 500 orang $\times 255,5 \text{ m}^2 \times 7 = 1788,5 \text{ m}^2$ > Untuk umur 8-13 tahun - outbond (kapasitas 60 orang) - balok keseimbangan - Ayunan besar (6 ayunan) Untuk 500 orang $\times 1910 \text{ m}^2$</p>			
	<p>• Taman bermain tradisional Kapasitas 500 orang Standar 3 m^2 Untuk 500 orang $\times 3 \text{ m}^2 \times 500 = 1500 \text{ m}^2$</p>	A	30 %	1950 m²
TOILET UMUM	<p>• lavatory Perhitungan untuk 1000 orang Standar kebutuhan ✓ Toilet $\times 1 \text{ unit}/ 100 \text{ orang} \times 10 \text{ unit}$ ✓ Urinal $\times 1 \text{ unit}/ 50 \text{ orang} \times 20 \text{ unit}$ ✓ Wastafel $\times 1 \text{ unit}/ 50 \text{ orang} \times 20 \text{ unit}$ Luas lavatory ✓ Toilet $\times 10 \times 1,5 \times 1,9 = 28,5 \text{ m}^2$ ✓ Urinal $\times 20 \times 0,5 \times 0,4 = 4 \text{ m}^2$ Wastafel $\times 20 \times 0,4 \times 0,6 = 4,8 \text{ m}^2$</p>	DA	20 %	44,8 m²
PARKIR	<p>• Parkir pengunjung dan pengelola Kapasitas 1000 orang berdasarkan kendaraan yang digunakan: ✓ Motor (30 %) $\times 200 \text{ orang}$ Motor 2 orang $\times 100 \text{ unit motor}$ ✓ Mobil (35 %) $\times 350 \text{ orang}$ Mobil 4 orang $\times 88 \text{ unit mobil}$ ✓ Bus besar (35 %) $\times 350 \text{ orang}$ Bus 40 orang $\times 9 \text{ unit bus}$ Luas parkir : $150 (1 \times 2,2) = 220 \text{ m}^2$ Mobil : $88 (2,4 \times 5,5) = 1161,6 \text{ m}^2$ Bus besar : $9 (2,6 \times 10) = 234 \text{ m}^2$</p>	DA	60 %	2761 m²
TOTAL			9811,25 m²	

Bangunan Pelengkap

Kelompok ruang	Nama ruang & perhitungan luasan ruangan	Standar	Sirkulasi	Luas (m ²)
MASJID	<ul style="list-style-type: none"> Mushollah 1 Ruang sholat Kapasitas 200 orang Standar 0,85 m²/orang 1 ruang Wudhu Kapasitas 40 orang Sandar 1 m²/orang 	DA/A	30 %	273 m ²
KAFETARIA	<ul style="list-style-type: none"> Kafetaria Kapasitas 200 orang Standar 1 m²/orang 	DA	30 %	260 m ²
GAZEBO	<ul style="list-style-type: none"> Gazebo/ saung 5 gazebo Kapasitas 6 orang 6 m²/ gazebo 	A		30 m ²
ATM CENTRE	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ATM Kapasitas 5 unit ATM Standar 2,25 m²/unit 	DA	20%	13,5 m ²
TPS	<ul style="list-style-type: none"> TPS 1 unit TPS 	A		4 m ²
TOTAL			580,5 m ²	

Bangunan servis				
Kelompok ruang	Nama ruang & perhitungan luasan ruangan	Standar	Sirkulasi	Luas (m ²)
CS & OB	<ul style="list-style-type: none"> Ruang cleaning service & office boy Kapasitas 20 orang Gudang peralatan 9 m² Loker > 20 x 0,4 x 0,4 = 3,2 m² Kursi panjang > 3 x 1,55 x 0,8 = 3,72 m² 	DA/A	20 %	19,1 m ²
RUANG ME	<ul style="list-style-type: none"> Ruang genset dan travo Kapasitas 1 unit genset dan travo Asumsi 10 m x 4 m 	A		40 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang mesin 1 unit dengan asumsi 10 m x 3 m 	A		30 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pompa 	A		

	1 unit dengan asumsi 10 m x 3 m			
	• Ruang panel 1 unit dengan asumsi 4 m x 4 m	A		16 m²
KEAMANAN	• Ruang peralatan keamanan 3 rak > 3 x 1 x 2 = 6 m ² 1 lemari 2 m ²	DA/A	20 %	9,6 m²
	• Ruangan computer pengawas Kapasitas 3 orang Standar gerak 1,6 m ² 20 unit monitor pengawas > 20 x 0,2 x 0,4 = 1,6 m ² 2 meja > 4 m ² 3 kursi > 3 x 0,6 x 0,8 = 1,44 m ²	DA		11,8 m²
	• Post satpam Ruang jaga kapasitas 2 orang \ Standar gerak 1,6 m ² 1 meja > 2 m ² 2 kursi > 2 x 0,6 x 0,8 = 0,96 m ²	DA		6,16 m²
TOTAL				132,66 m²

Keterangan:

DA : Data Arsitek

A : Asumsi pendekatan

STP : Standar Perencanaan Tapak

Tabel III. 8.

**Tabel luas keseluruhan lahan terbangun Taman Rekreasi Edukatif Anak
Bernuansa Bugis-Makassar**

fasilitas	Total luasan
• Bangunan utama	• 1520,25 m²
• Bangunan pengelola	• 252,5 m²
• Bangunan penunjang	• 9811,25 m²
• Bangunan pelengkap	• 580,5 m²
• Bangunan servis	• 132,66 m²
TOTAL	12297, 31 m²

(Sumber: olah data literatur, 2016)

Jadi dapat diketahui persentase lahan terbangun adalah :

$$\text{persentase lahan terbangun} : \frac{\text{luas seluruh bangunan}}{\text{luas seluruh kawasan}} \times 100\%$$

$$\text{persentase lahan terbangun} : \frac{12.297,31 \text{ m}^2}{47.000 \text{ m}^2} \times 100\%$$

$$\text{persentase lahan terbangun} : 26\%$$

sedangkan persentase lahan
yang tidak terbangun :

$$\begin{aligned} \text{persentase lahan tidak terbangun} &: 100\% - \text{persentase lahan terbangun} \\ &: 100\% - 26\% \end{aligned}$$

$$\text{persentase lahan tidak terbangun} : 74 \%$$

BAB IV

PENDEKATAN PERANCANGAN

A. Konsep Kebuthan dan Hubungan Ruang

1. Kebutuhan ruang

Berdasarkan analisa pelaku serta jenis kegiatan pada bab sebelumnya, maka disimpulkan kebutuhan ruang dengan menggunakan diagram gelembung (*buble diagram*) dan pengelompokan struktur oleh Simonds dan Strake (2006:93). Skema ini dimaksud untuk mempermudah membuat urutan ruang, sifat ruang dan bentuk ruang. Semakin kompleks suatu kegiatan dan program ruangnya maka semakin besar pula bentuk diagram gelembungnya. (Rosdiana, 2015:95) Susunan kebutuhan ruang tersebut sebagai berikut:

a. Bangunan utama

1) Museum

Untuk diagram *buble* pada bangunan ini, maka ruang-ruang yang ada pada bangunan ini dikelompokkan berdasarkan sifat ruang, seperti yang tertera pada tabel IV. 4 di bawah ini.

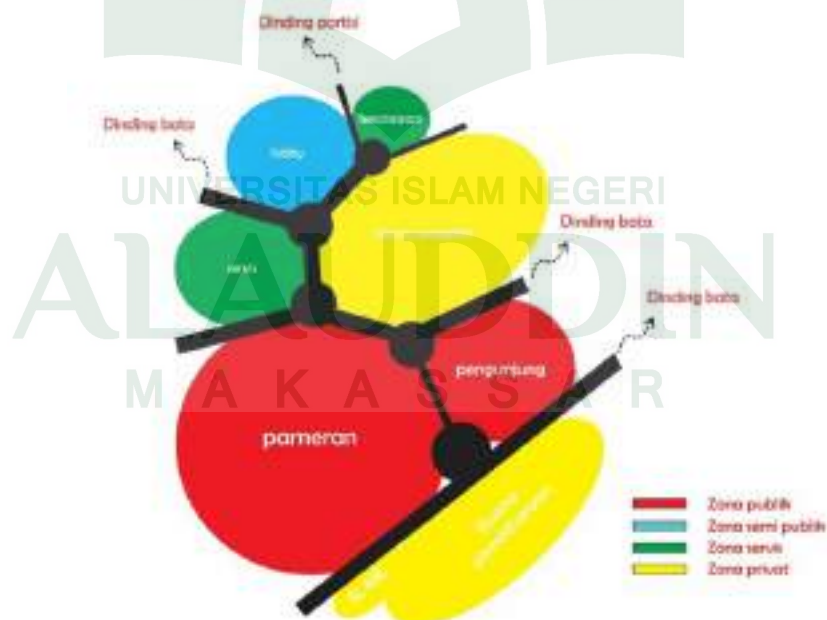
Tabel IV. 1

Pembagian kelompok ruang

Kelompok ruang	Nama ruang
Penerimaan	Lobby
	Loket
	Ruang antrian
	Ruang informasi
Servis	Ruang keamanan lavatory
Pengunjung	Ruang sejarah
	Mushollah
	Cafeteria
	Gift shop
Pengelola	Ruang kantor
	Ruang general manager

	Ruang manager Ruang staf administrasi Ruang staf kurator Ruang rapat
Ruang pameran	Ruang pameran mainan Ruang pameran photo Ruang pameran temporer workshop
Pemeliharaan	Ruang penyimpanan sementara Ruang konservasi Ruang asip Ruang registrasi
Ruang MEE	Ruang AHU Ruang CS & OB Gudang
Keamanan	Ruang peralatan keamanan Ruang komputer pengawas

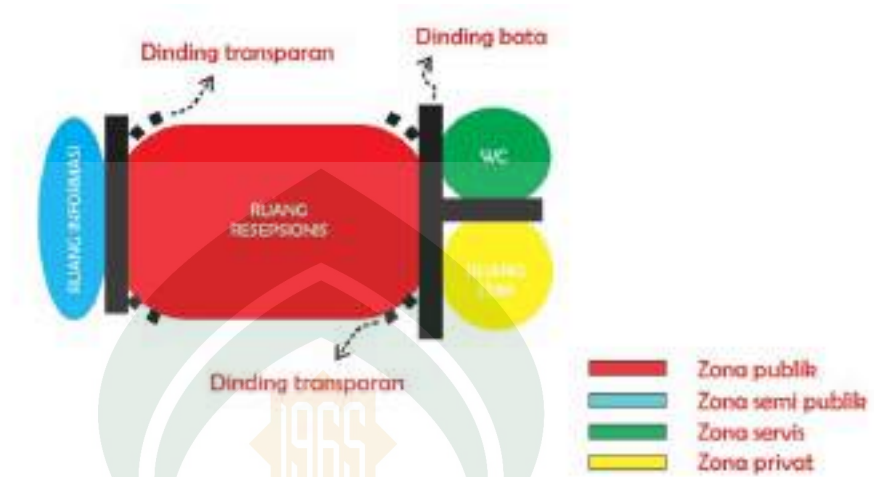
(Olah data literatur, 2016)



Gambar IV. 1. Diagram *buble* museum
(Sumber: olah desain, 2016)

b. Bangunan pengelola

1) Ruang penerimaan (*entrance*)



Gambar IV. 2. Diagram *buble* ruang penerimaan
(Sumber: olah desain, 2016)

2) Ruang pengelola



Gambar IV. 3. Diagram *buble* ruang pengelola
(Sumber: olah desain, 2016)

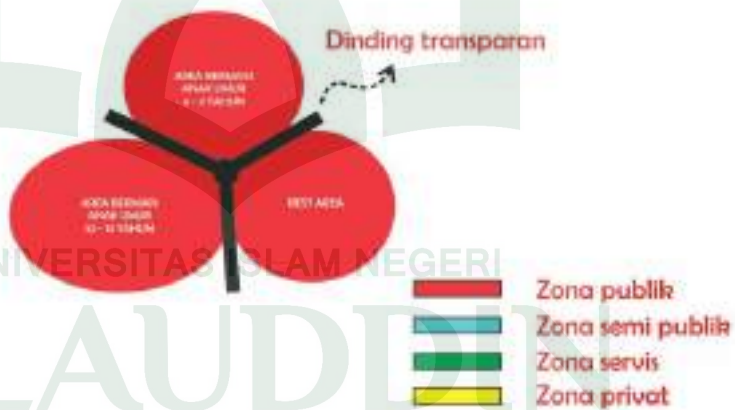
c. Bangunan penunjang

1) *Amphitheatre*



Gambar IV. 4. Diagram *buble amphitheatre*
(Sumber: olah desain, 2016)

2) Taman bermian



Gambar IV. 5. Diagram *buble taman bermain*
(Sumber: olah desain, 2016)

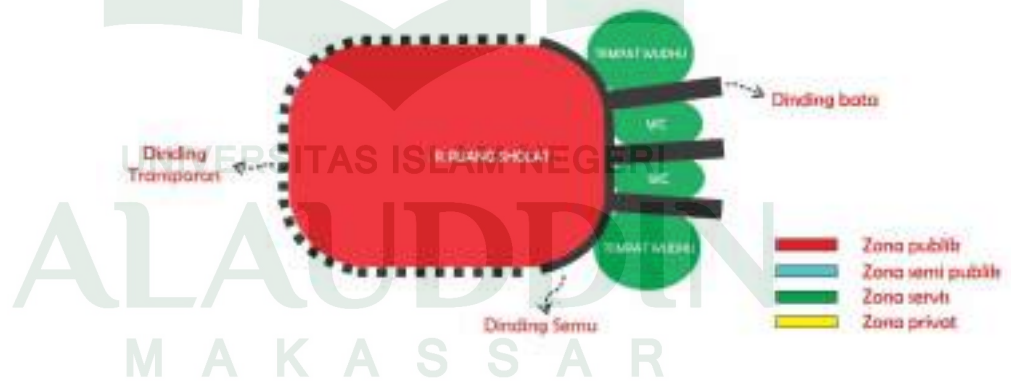
3) Toilet umum



Gambar IV. 6. Diagram *buble* toilet umum
(Sumber: olah desain, 2016)

d. Bangunan pelengkap

1) Mesjid



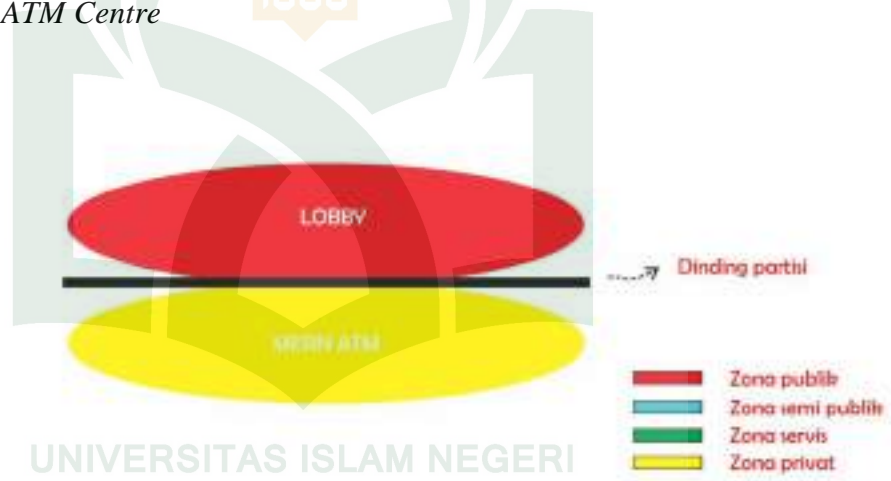
Gambar IV. 7. Diagram *buble* masjid
(Sumber: olah desain, 2016)

2) Kafetaria



Gambar IV. 8. Diagram *buble* kafetaria
(Sumber olah desain, 2016)

3) ATM Centre



Gambar IV. 9. Diagram *buble* ATM centre
(Sumber: olah desain, 2016)

4) TPS



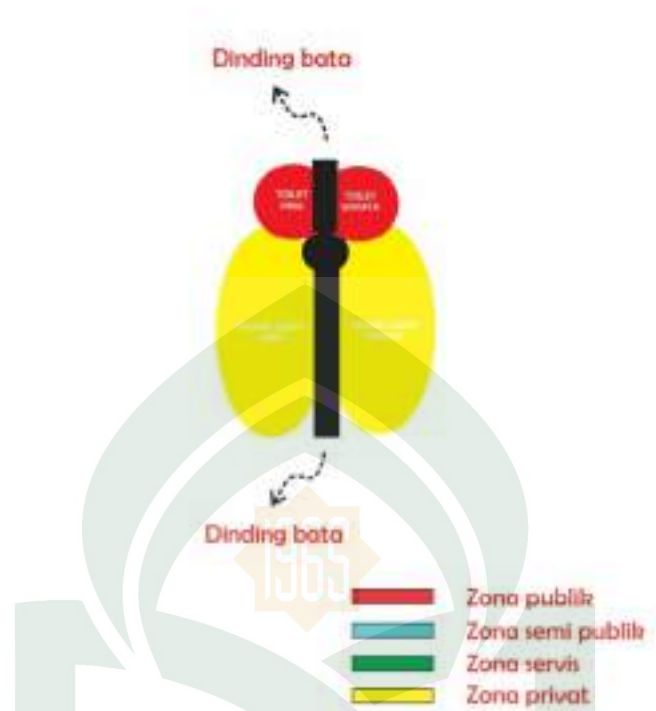
Gambar IV. 10. Diagram *buble* tempat sampah sementara
(Sumber: olah desain, 2016)

e. Bangunan servis
1) Ruang ME



Gambar IV. 11. Diagram *buble* ruang ME
(Sumber: olah desain, 2016)

2) Ruang CS, OB, dan Janitor



Gambar IV. 12. Diagram *buble* ruang OB dan CS
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 13. Diagram *buble* janitor
(Sumber: olah desain, 2016)

3) Ruang keamanan



Gambar IV. 14. Diagram *buble* ruang keamanan
(Sumber: olah desain, 2016)

2. Hubungan Ruang

Konsep ini dimaksudkan untuk mendapatkan satu pola pengelompokan dan hubungan ruang agar tercipta kemudahan dan kejelasan pola sirkulasi dalam bangunan. Berikut adalah pola dasar hubungan antar kelompok ruang pada Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar yang menjadi alternative dalam pengelolah tata letak bangunan.



Gambar IV. 14. Pola dasar hubungan ruang pada tapak
(Sumber: olah desain, 2016)

B. Analisis Perencanaan

1. Tata guna lahan

Tata guna lahan (*land use*) digunakan untuk menentukan pilihan yang baik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana suatu kawasan tersebut seharusnya difungsikan.

Dalam tata guna lahan perlu dipertimbangkan akses ruang berdasarkan sifatnya yaitu:

c) Zona publik

Zona publik adalah zona yang dapat diakses oleh seluruh pengunjung dan terdiri atas parkir, ruang penerimaan, *amphitheatre*, museum, gazebo dan atm *centre*, taman bermain, dan toilet umum. Dari analisis tata guna lahan kawasan, maka potensi penempatan zona publik dalam tapak yaitu pada bagian tengah kawasan. area ini terubung langsung oleh jalan utama.

d) Zona semi privat

Zona privat adalah zona yang hanya bisa digunakan oleh pengelola taman. Zona ini mencakup ruang pengelola.

e) Zona semi privat

adalah zona yang dapat diakses oleh pengunjung dan pengelola kawasan. Zona semi privat mencakup fasilitas-fasilitas seperti ruang keamanan, masjid, dan ruang keamanan. Selain itu zona ini digunakan sebagai pemabatas antara zona publik dan privat. Zona privat

f) Zona servis

Zona servis adalah zona yang hanya dapat diakses oleh staf servis untuk keperluan perawatan taman dan kelengkapan utilitas kawasan.

Berdasarkan hasil penzoningan, zona publik adalah zona yang paling luas diantara zona yang lainnya, itu dikarenakan pada kawasan

taman rekreasi ini sebagian besar fasilitas diperuntukan untuk pengunjung dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Tabel IV. 2
Pembagian zona

Sifat	Kelompok ruang
privat	Ruang pengelola taman
Publik	Parkir Ruang penerimaan Amphiteather Museum Gazebo ATM <i>centre</i> Taman bermain Toilet umum
Semi publik	Ruang monitoring Masjid Ruang keamanan
servis	Ruang MEE CS & OB Ruang janitor

(Sumber: olah data literatur, 2016)



Gambar IV. 15. Penzoningan pada tapak
(Sumber: olah desain, 2016)

2. Bentuk dan tata letak bangunan

Bentuk dan massa bangunan (*building from and massing*) dapat meliputi kualitas yang berkaitan dengan penampilan bangunan yaitu sebagai berikut:

a. Konsep bentuk

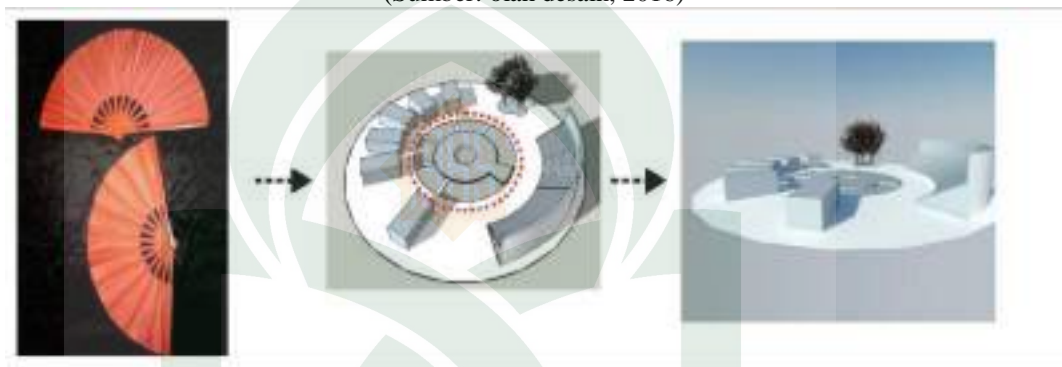
Konsep bentuk bangunan pada taman rekreasi ini mengadopsi bentuk dari sebuah kapal pinisi.



Gambar IV. 16. Pradesain bangunan museum
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 17. Pradesain bentuk masjid
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 18. Filosofi bentuk amphitheatre
(Sumber: olah desain, 2016)

b. Koefisien Lantai Bangunan (KLB)

Koefisien lantai bangunan (KLB) adalah jumlah luas lantai bangunan berbanding luas tapak dengan perbandingan 30% : 70%.

Diketahui:

$$\text{Luas lahan keseluruhan} = 47.000 \text{ m}^2 \times 30 \% = 14100 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas lantai keseluruhan bangunan} = 12297,31 \text{ m}^2$$

Jadi KLB = luas lantai keseluruhan bangunan : luas lahan

$$\text{KLB} = 12297,31 \text{ m}^2 : 14100 \text{ m}^2 = 1,146 \text{ atau } 1 \text{ lantai}$$

c. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah luas tapak yang tertutup dibandingkan dengan luas tapak keseluruhan.

Diketahui:

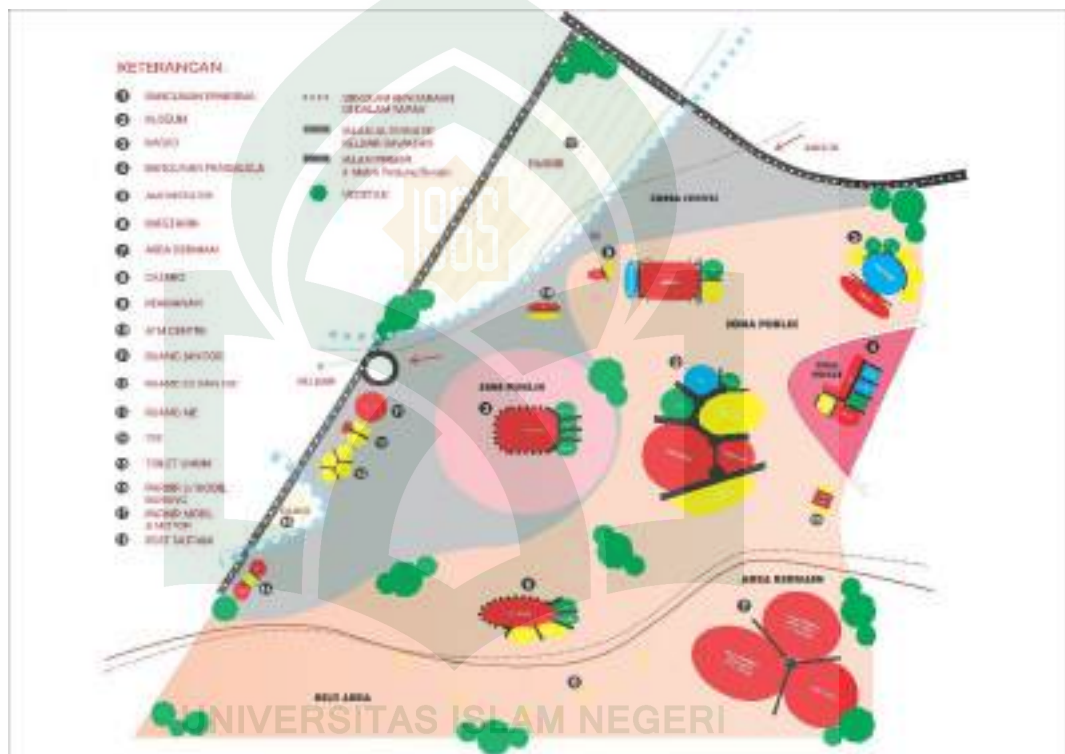
$$\text{Luas lahan keseluruhan} = 47.000 \text{ m}^2 \times 70 \% = 32.900 \text{ m}^2$$

$$\text{Jadi KDB} = 32.900 \text{ m}^2$$

d. Garis Sempadan Bangunan (GSB)

Garis Sempadan Bangunan (GSB) merupakan jarak bangunan terhadap as jalan. Garis ini sangat penting dalam mengatur keteraturan bangunan di tepi jalan kota. Garis sempadan taman ini berjarak 5 sampai 10 meter dari as jalan.

Adapun tata letak kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar IV. 19. Tata letak kawasan
(Sumber: olah desain, 2016)

3. Sirkulasi dan parkir

Sirkulasi adalah elemen perancangan kota yang secara langsung dapat membentuk dan mengontrol pola kegiatan dalam suatu kawasan.

a. Sistem sirkulasi

Sistem sirkulasi kendaraan pada kawasan ini menggunakan sistem dua arah dan dapat dilalui oleh kendaraan roda dua dan empat. Selain itu ada pula jalur khusus yang dilalui untuk kendaraan khusus

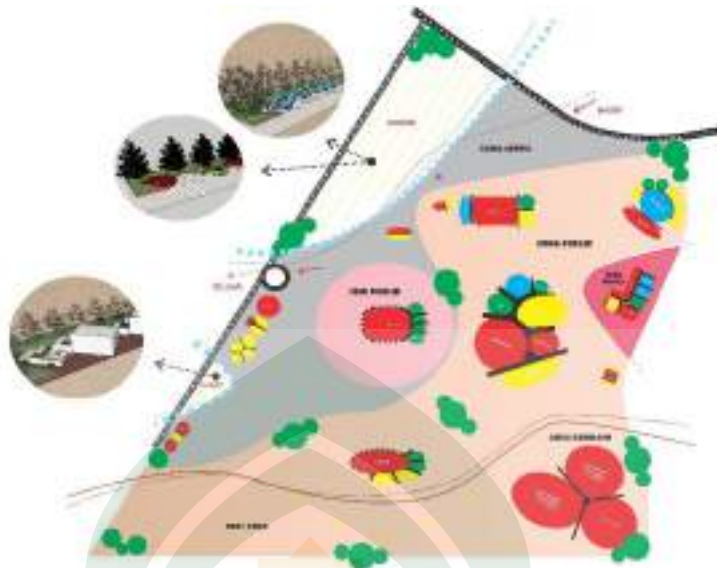
yang digunakan pengelola taman. Seperti kendaraan untuk memuat sampah dan mengantarkan barang.



Gambar IV. 20. Gambar sirkulasi kendaraan pada tapak
(Sumber: olah desain, 2016)

b. Parkir

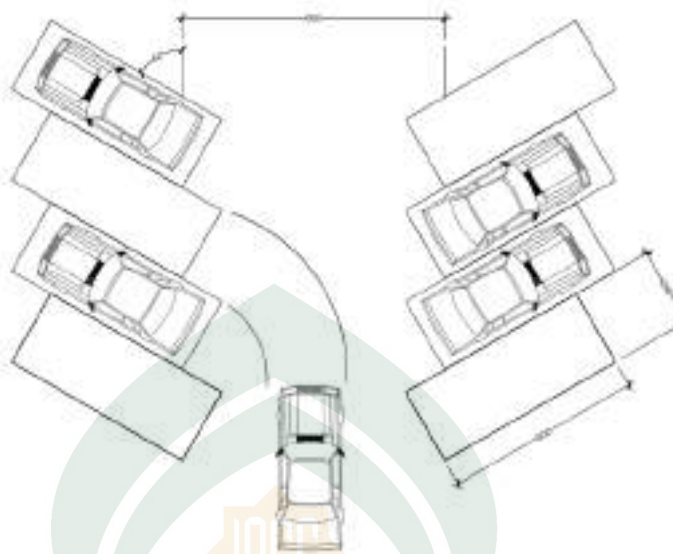
Ada 3 (tiga) jenis parkir dalam kawasan taman rekreasi edukatif yaitu parkir mobil, bus, motor, dan kendaraan pengangkut. Parkir mobil diletakkan pada bagian kiri kawasan agar pencapaian agak mudah dari pintu masuk, parkir bus diletakan pada bagian depan kawasan karena bus mengangkut lebih banyak orang, parkir motor diletakkan disebelah kanan kawasan, sedangkan parkir untuk kendaraan pengangkut diletakkan pada bagian belakang kawasan agar tidak mengganggu kendaraan yang lain saat memuat atau membongkar barang atau peralatan.



Gambar IV. 21. Gambar tata letak parkir kendaraan pada tapak
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 22. Gambar desain parkir kendaraan pada tapak
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 23. Gambar desain parkir kendaraan pada tapak
(Sumber: Joseph De Chiara dsn Lee E. Koppelman, 1978)

4. Sistem penanda (*signage*)

- a. Penanda sebagai petunjuk kawasan



Gambar IV. 24. Gambar desain papan iklan dalam kawasan
(Sumber: olah desain, 2016)



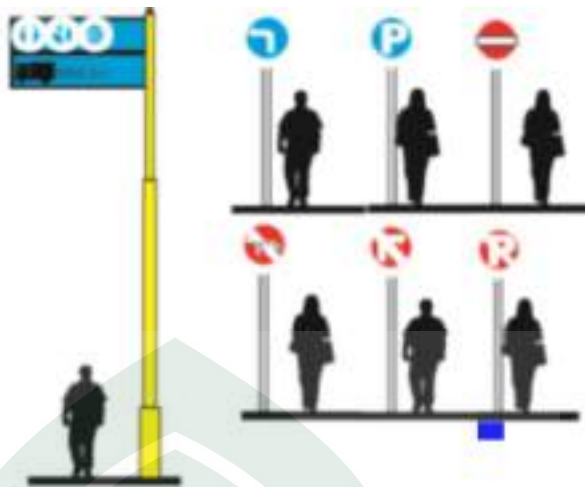
Gambar IV. 25. Gambar transformasi bentuk desain papan nama bangunan pada kawasan
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 26. Gambar tata letak penanda pada kawasan
(Sumber: olah desain, 2016)

b. Penanda berupa rambu-rambu jalan

Ada beberapa macam rambu rambu jalan yang digunakan pada kawasan, diantaranya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

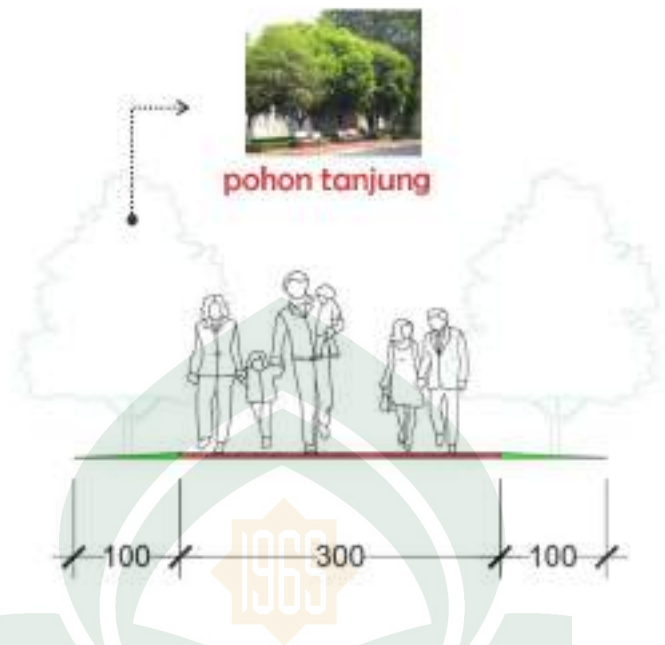


Gambar IV. 27. Gambar rambu-rambu jalan di sekitar kawasan
(Sumber: olah desain, 2016)

5. Jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*)



Gambar IV. 28. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 29. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 30. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 31. Gambar desain pedestrian luar dan dalam tapak
(Sumber: olah desain, 2016)

6. Lahan terbuka/ tata hijau

lahan terbuka hijau pada kawasan ini memiliki area yang sangat luas diantara area yang lainnya yaitu sekitar 74% dari luas keseluruhan tapak yaitu sekitar 32.900 m², yang terbagi mejadi tiga bagian yaitu 20% digunakan sebagai area bermain dan selebihnya digunakan sebagai rest area dan area resapan air.



Gambar IV. 32. Gambar penempatan taman bermain dan rest area sebagai *open space*
(Sumber: olah desain, 2016)

adapun elemen-elemen penunjang ruang terbuka hijau ini di antaranya:

a. Elemen lunak

Elemen lunak meliputi rerumputan hingga tanaman/tanaman yang berfungsi sebagai vegetasi. Berikut merupakan jenis tumbuhan yang digunakan sebagai vegetasi dalam kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar di Makassar.



Gambar IV. 33. Gambar penempatan rencana vegetasi dalam tapak
(Sumber: olah desain, 2016)

1) Palm raja

Adapun fungsi dari palm raja yaitu:

- Unsur estetika, pengarah sirkulasi sebagai “*path*” dalam perancangan luar.
- Pembentuk tata hijau suatu kawasan.

2) Beringin putih (*Cathartica*)

- Sebagai pelindung, penahan angin, dan unsur estetika.

- Reduksi bising dan polusi
 - Pengarah sirkulasi kendaraan pada kawasan
- 3) Kiara payung (*Ginco*)
- Sebagai pelindung, penahan angin, dan pelindung matahari
 - Reduksi bising dan polusi.
- 4) Rumpun manila
- Sebagai ground cover
 - Sebagai unsur estetika
 - Penyerap panas kawasan
- 5) Lantana jantai (*Lantana Cammara*)
- Sebagai penentu unsur estetika
 - Sebagai pembatas fisik dan pengarah kawasan.
- b. Elemen keras
- Elemen keras meliputi batu-batuan sebagai pembentuk irama pada jalur pedestrian pada taman bermain *outdoor*. Penataan berdasarkan warna atau tekstur serta ukuran untuk membentuk kesan atraktif, diimbangi dengan ketinggian untuk merubah kesan rata. Penggunaan motif *lipa' sa'be* pada paving block menambah kesan tradisional.



Gambar IV. 34. Pemberian motif pada jalur pedestrian
(Sumber: olah desain, 2016)

c. Perabot kawasan.

Adapun perabot yang digunakan pada taman yaitu:

1) Bangku taman

Bentuk bangku pada taman dibuat menjadi bentuk yang sederhana, dengan menggunakan material kayu menambah kesan tradisional



Gambar IV. 33. Gambar bentuk bangku taman
(Sumber: olah desain, 2016)

2) Lampu taman

Selain berfungsi sebagai penerangan lampu taman juga berperan penting dalam visual suatu taman, dengan lampu taman pedestrian pada sekitar kawasan akan semakin menarik



Gambar IV. 34. Gambar penempatan lampu taman pada pedestrian
(Sumber: olah desain, 2016)

3) *Sculpture*

Sculpture pada kawasan ini mengambil filosofi bentuk kapal pinisi yang di tempatkan pada bagian tengah kawasan, selain itu terdapat *Sculpture* yang terdapat pada bagian depan berupa huruf dan membentuk sebuah tulisan sebagai identitas kawasan taman rekreasi edukatif



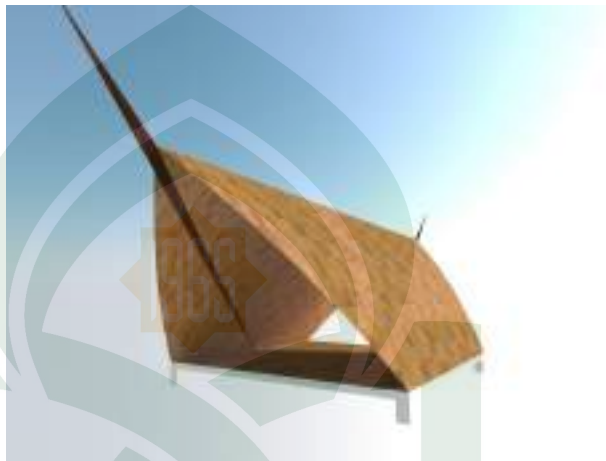
Gambar IV. 35. Gambar sculpture bernetuk tulisan
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 36. Gambar sculpture berbetuk kapal pinisi
(Sumber: olah desain, 2016)

4) Gazebo

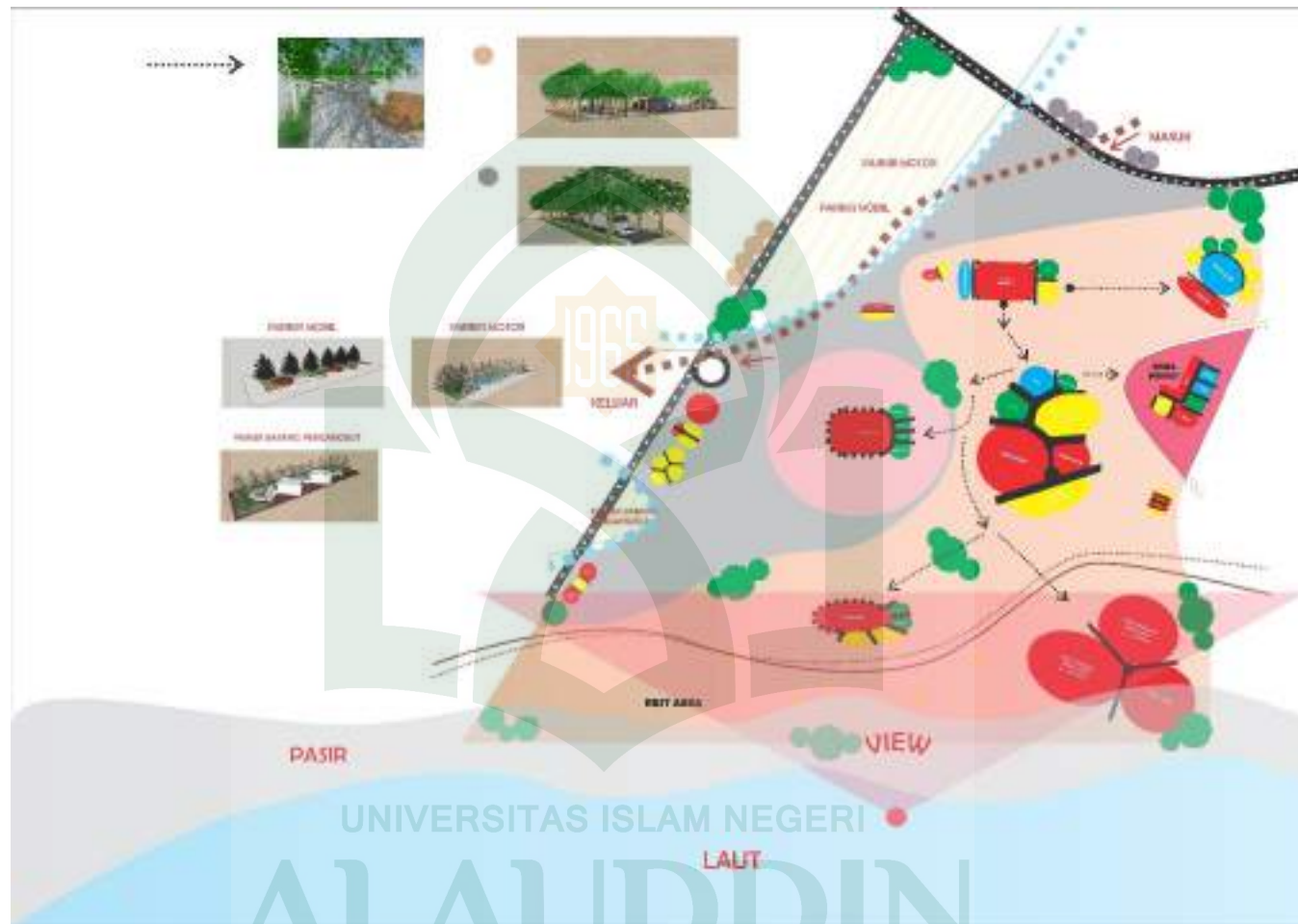
Gazebo ini merupakan salah satu perabot pada kawasan taman rekreasi ini, selain sebagai tempat pengunjung beristirahat dan bersantai, gazebo ini juga berfungsi sebagai estetika kawasan. Untuk material gazebo masih menggunakan material kayu.



Gambar IV. 37. Gambar gazebo pada kawasan taman
(Sumber: olah desain, 2016)

C. Pradesain Kawasan

Pradesain merupakan rencana penataan kawasan secara umum sebelum ditata secara mendetail. Pradesain didapatkan dari beberapa konsep pendekatan desain di atas, maka berikut merupakan hasil pradesain kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak Bernuansa Bugis-Makassar.



Gambar IV. 37. Gambar pradesain perletakan parkir dan sirkulasi
(Sumber: olah desain, 2016)



Gambar IV. 37. Gambar pradesain perletakkan penanda
(Sumber: olah desain, 2016)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

BAB V

TRANSFORMASI KONSEP

A. Transformasi Lokasi dan Tapak.

Adapun proyek ini merupakan tugas akhir periode XIX dengan pembahasan bagaimana mendesain Taman Rekreasi Edukaif Anak di Makassar. proyek ini berlokasi tepat di Kecamatan Tamalate, Kota Makassar yang merupakan peruntukan kawasan pariwisata di Kota Makassar. Dibuatnya proyek ini sebagai wadah untuk anak-anak bersosialisasi, bermain, dan belajar.



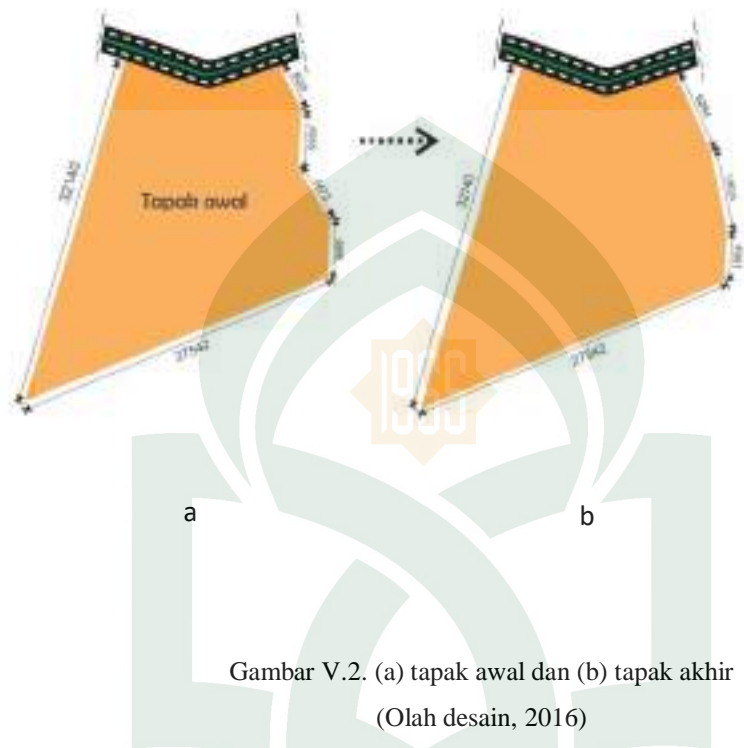
Gambar V.1 Tapak terpilih
(google eart.com)

Pada proses perancangan, tapak mengalami penambahann lahan yang yang berkaitan dengan luas tapak yang kurang. Sehingga penambahan dilakukan disamping tapak sebagai sirkulasi untuk mobil pengangkut barang.

Keterangan:

- a. Lokasi : Kec. Tamalate, kota Makassar
- b. Tata guna lahan : kawasan pendidikan dan pariwisata

c. Luas lahan : 4,8 Ha



Gambar V.2. (a) tapak awal dan (b) tapak akhir
(Olah desain, 2016)

B. Transformasi Konsep Pada Tapak

1. Zoning

Untuk konsep zoning dalam tapak dibagi menjadi empat zona, yaitu zona privat, zona semi publik, zona publik, dan zona servis.



Gambar V.3. Penzoningan pada tapak akhir
(Olah desain, 2016)

2. Tata massa

Perbandingan antara lahan yang terbangun dan lahan tidak terbangun yaitu 30%:70% yang artinya 30% untuk lahan yang terbangun dan 70% sebagai lahan terbuka hijau.

$$\text{Luas Lahan} = 48.000 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruang terbuka} = 70\% = 48.000 \text{ m}^2 \times 70\%$$

$$= 33.600 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas terbangun} = 30\% = 48.000 \text{ m}^2 \times 30\%$$

$$= 14.400 \text{ m}^2$$

Penggunaan 30% lahan untuk lahan yang terbangun efektif untuk menyediakan banyak ruang terbuka dalam tapak yang dapat membantu meningkatkan vegetasi tapak dan area resapan air pada tapak.



Gambar V.4. tata massa pada kawasan Taman Rekreasi Edukatif Anak
(olah desain 2016)

3. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan pada Taman Rekreasi Edukatif Anak ini megadopsi bentuk dari kapal pinisi, sebagai salah satu lambing yang mencerminkan tentang Bugis-Makassar.



Gambar V.5. Filosofi Bentuk bangunan
(olah desain 2016)

4. Sirkulasi

Sirkulasi dalam tapak sangatlah penting untuk pencapaian para pengunjung ke tiap-tiap area dalam kawasan sehingga perlu adanya pembagian jenis sirkulasi.

Pola sirkulasi dalam tapak terbentuk dari pembagian zona dalam tapak, agar dapat memudahkan pencapaian ke dalam-luar tapak dan pencapaian ke bangunan. pola sirkulasi dalam tapak juga sangat mendukung aktifitas pelaku dalam tapak. Adapun konsep yang digunakan yaitu pola sirkulasi campuran, yang berasal dari pola linier dan radial.



Gambar V.6. Pola sirkulasi campuran dari pola linear dan radial
(olah desain 2016)

5. Tata hijau

a. Vegetasi



Gambar V.7. Pola sirkulasi campuran dari pola linear dan radial
(olah desain 2016)

- 1) Pohon trembesi berfungsi sebagai pohon peneduh, menyerap polusi, dan berfungsi sebagai penahan angin yang datang dari arah Selat Makassar.
- 2) Pohon Angsana berfungsi sebagai pengendali angin
- 3) Pohon Bintangor Laut sebagai penahan abrasi laut
- 4) Pohon Flamboyan berfungsi sebagai tanaman hias
- 5) Pohon Tanjung berfungsi sebagai pohon peneduh dan pemberi kesan anggun.
- 6) Pohon Akasia berfungsi sebagai pohon peneduh penyerap polusi dan digunakan pula sebagai tanaman pengendali angin
- 7) Pohon Ketapang berfungsi sebagai pohon peneduh.

6. Parkir

Terdapat tiga jenis parkir dalam kawasan tapak yaitu, parkir bus, mobil, motor dan mobil pengangkut. Parkir untuk mobil pengangkut dibuat terpisah sehingga tidak mengganggu sirkulasi kendaraan lain.



Gambar V.8. Jenis parkir
(olah desain 2016)

C. Transformasi Layout Pada Kawasan

1. Pemanfaatan lahan

Persentase pemanfaatan lahan didalam kawasan taman wisata kuliner local terdiri dari lahan terbaangun dan ruang terbuka sebagai berikut:

a. Gagasan awal

1) Bangunan utama (museum) dengan luas	= 1520,25 m ²
2) Bangunan pengelola dengan luas	= 252,5 m ²
3) Mesjid dengan luas	= 273 m ²
4) Cafeteria	= 260 m ²
5) Gazebo/saung	= 30 m ²
6) ATM centre	= 13,5 m ²
7) TPS	= 4 m ²
8) CS dan OB	= 19,1 m ²
9) Ruang ME	= 86 m ²
10) post satpam	= 6,16 m ²
jadi jumlah keseluruhannya adalah	= 2364, 51 m ²

b. Gagasan akhir

Setelah melakukan perancangan di dalam studio akhir arsitektur, maka didapat hasil pengelompokkan besaran ruang kawasan seperti di bawah ini:

1) Bangunan utama (museum) dengan luas	= 163055 m ²
2) Bangunan pengelola dengan luas	= 25601 m ²
3) Mesjid dengan luas	= 41073 m ²
4) Cafetaria dengan luas	= 65122 m ²
5) ATM Centre	= 4916 m ²
6) Ruang panel	= 4212 m ²
7) Ruang mesin	= 3167 m ²
8) Post satpam	= 383 m ²

9) Toilet umum $= 3198 \text{ m}^2$

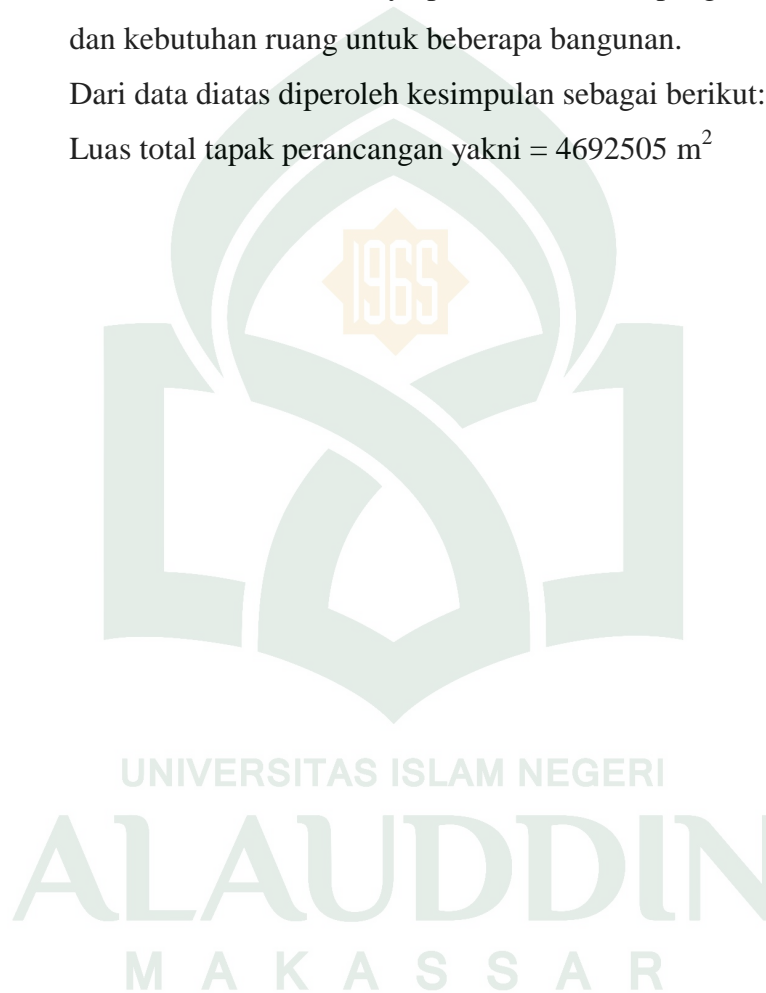
jadi jumlah keseluruhannya adalah $= 462960 \text{ m}^2$

jadi jumlah keseluruhan yang terbangun adalah 462960 m^2

pada pemanfaatan pada lahan kawasan terjadi beberapa perubahan luasan dikarenakan adanya penambahan dan pengurangan jumlah unit dan kebutuhan ruang untuk beberapa bangunan.

Dari data diatas diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Luas total tapak perancangan yakni $= 4692505 \text{ m}^2$

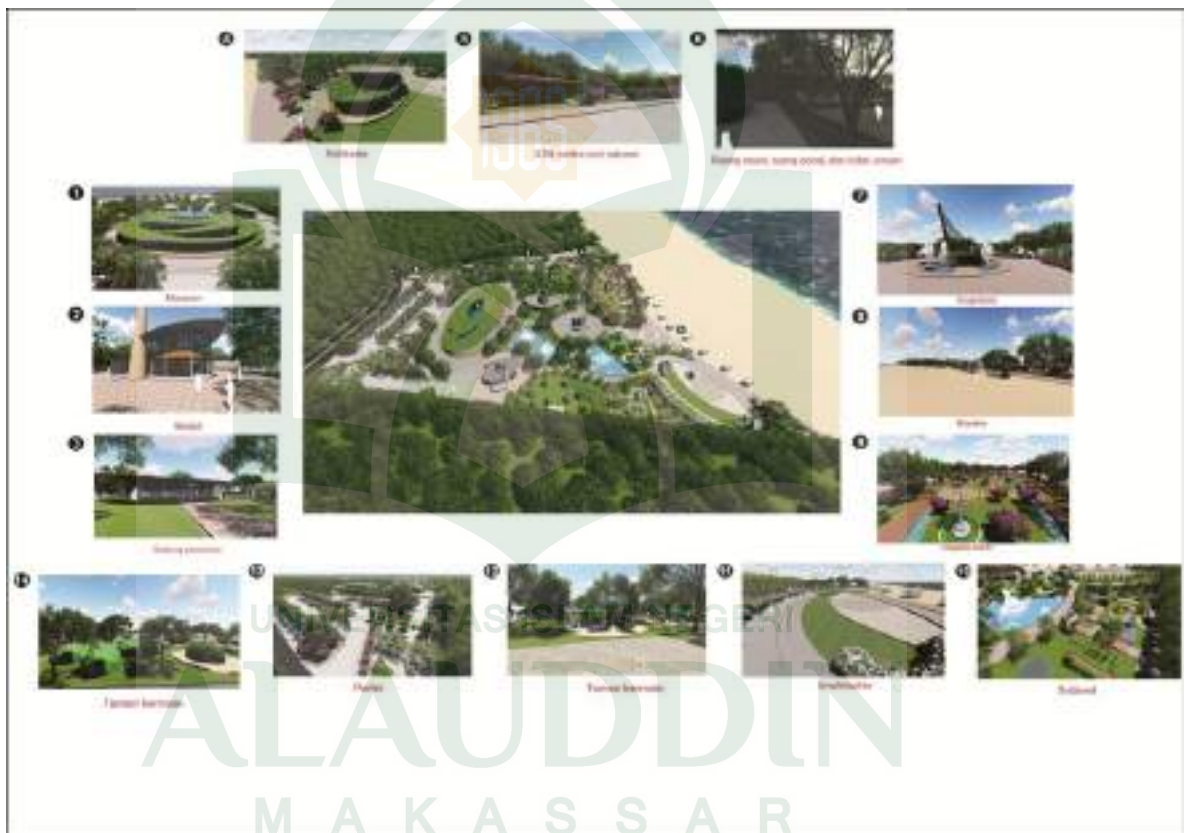


BAB VI

APLIKASI DESAIN

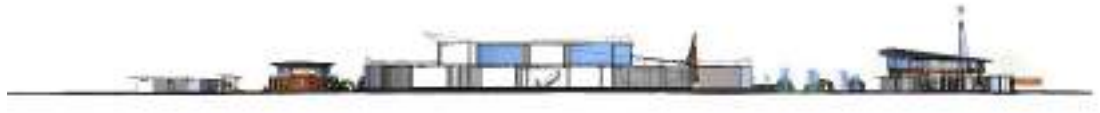
Desain kawasan taman rekreasi edukatif anak di Makassar merupakan proyek tugas akhir priode XIX jurusan teknik arsitektur. Proyek ini membahas tentang taman rekreasi adukatif anak sebagai tempat untuk bersosialisasi bermain dan belajar.

A. Masterplan



Gambar VI.1. Master Plan Kawasan
(olah desain 2016)

B. Potongan Kawasan



Gambar VI.2. potongan dari timur ke barat
(olah desain 2016)



Gambar VI.3. potongan dari utara ke selatan
(olah desain 2016)

C. Perspektif Kawasan



Gambar VI.4. Perspektif kawasan
(olah desain 2016)



Gambar VI.5. Perspektif kawasan
(olah desain 2016)



Gambar VI.6. Entrance masuk
(olah desain 2016)



Gambar VI.7. Sculpture
(olah desain 2016)



Gambar VI.7. Bangunan Utama
(olah desain 2016)



Gambar VI.8. Mesjid
(olah desain 2016)



Gambar VI.9. Cafetaria
(olah desain 2016)



Gambar VI.10. Bangunan pengelola
(olah desain 2016)



Gambar VI.11. Jogging track
(olah desain 2016)



Gambar VI.12. Outbond
(olah desain 2016)



Gambar VI.13. Taman bermain anak umur 8-10 tahun
(olah desain 2016)



Gambar VI.14. Taman bermain anak umur 8-10 tahun
(olah desain 2016)



Gambar VI.15. Gazebo
(olah desain 2016)

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Abdullah Yusuf. 1994. *"Qur'an Terjemahan Dan Tafsirnya"*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Departemen Kesehatan RI. 1994. *Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita*. Jakarta: Dirjen Binkesmas. Depkes.
- Djais, Julistio. 2002. *"Pendidikan Holistik Anak Usia Dini Dalam Optimal-Isasi Tumbuh Kembang Anak"*. Makalah Dalam Seminar Pendidikan Usia Dini. Bandung.
- Eko yuliantoro, septian, 2012. *"Penanaman Nilai-Nilai Budi Pekerti Pada Anak Melalui Kesenian Tradisional"*. Jurnal Candi, Pendidikan dan penelitian. Vol. 4, no.2.
- Google Eart
- Jhon M. Echols, Hassan Shadily. 1976, *"Kamus Inggris Indonesia"*: Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.
- Mulyani, T.H. 2006. *"Arsitektur Ekologis"*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nasda, Supriadi. 2015. *"Taman Edukasi Sebagai Ruang Public di Kabupaten Sinjai"*, Program Sarjana, Jurusan Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Ni Nyoman Darminiasih, A.A. Istri Ngurah Marhaeni, Made Sutama, (2014), *"Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Seban Sari"*. Jurnal program pasca sarjana universitas pendidikan ganesha, volume 4.
- Putra, pandu titus. 2011. *"Taman Kuliner di Sleman"*. Skripsi Sarjana, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Rosdiana. 2015. "*Sekolah Pendidikan Karakter di Kab. Gowa Dengan Konsep Arsitektur Ekologis*", Program Sarjana, Jurusan Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Salim, Yusuf. 2013. "*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*". Jakarta: Widyatama Presindo.

Santosa, Arif. 2014. "*Kamus Umum Bahasa Indonesia*". Jakarta: Mahkota Kita

Silvia Maycella Yufica Chandra, 2011, "*Pusat Penitipan dan Pendidikan Anak Usia Dini Di Yogyakarta*", Program Sarjana, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Silvia. Milna. S. 2015, "*Taman Edukasi Profesi Anak Di Makassar*", Program Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin Makassar.

Susanto, Ahmad. 2011. "*Perkembangan Anak Usia Dini; Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*". Jakarta: Prenada Media Grup.

-----2015. "*Bimbingan Dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*". Jakarta: Prenada Media Grup.

Wahid, Sugira. 2015. "*Kearifan Adat Istiadat Makassar*". Makassar: Arus Timur.

Yusuf, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zuastika, 2010, "Family Adventure World (Dunia Petualangan Keluarga): Arsitektur Kreatif".

Website:

<https://muslim.or.id>.

<http://blhdmakassar.info/blhd-kota-makassar-akan-melakukan-pendataan-kembali-ruang-terbuka-hijau-yang-ada-di-kota-makassar>

<http://www.indonesia-tourism.com/>

<http://www.katailmu.com>

<http://my-undersky.blogspot.co.id>

<http://kebudayaanindonesia.net>

<http://telusuri.org/kampung-seni-lerep> ungaran

<http://wikimapia.org/17468212/id/Kampung-Seni-Yudha-Asri-Kp-Yudha-Ds-Mander-Kec-Bandung-Serang-Banten-Info-Lebih-Lanjut-http-www-kampung-seni-yudha-asri-blogspot-com>

[http://www.eastjava.com/-Taman Bungkul-Surabaya East Java Java.html](http://www.eastjava.com/-Taman-Bungkul-Surabaya-East-Java-Java.html)

<http://jogja.semberani.com>

<http://www.tamanpintar.com>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R